FINAL FANTASY

最终幻想 编年史

FINAL FANTASY

最终幻想 编年史

第一次见到你
你显得有些羞涩
我只是对你淡淡一笑
第二次见到你
你朝我微微一笑
让我感到有些诧异
第三次见到你
你已经出落得落落大方
让我不禁怦然心跳
第四次见到你
你我互望了一眼
但还是没有说一句
第五次、第六次见到你
我小声说“你漂亮了”
你给我的还是那个微笑
第七次见到你
我有些惊讶
原来“惊艳”这个词跟你如此相配
第八次见到你
我主动邀请赏脸喝杯咖啡
你点了点头，答应了
第九次见到你
你显得是那么清纯
短发诉说着青春的靓丽
第十次见到你
你的眼中透露泪光
让我的心抽搐了一下
第十一次见到你
你在电话的那方
触摸荧屏，我发现自己已泪流满面
马上就要第十二次见到你
不禁有些紧张
但心中的期待已冲破了阻碍

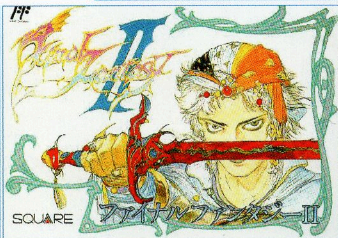
我，恋爱了
在这迷人的21世纪……

FINAL FANTASY　封面 SHOW

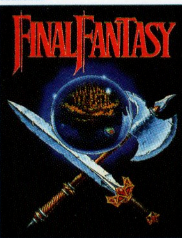
FC版封面 SHOW



最终幻想（日）



最终幻想 II（日）



最终幻想（美）



最终幻想 III（日）

SFC版封面 SHOW



最终幻想 IV（日）



最终幻想 II（美，即日版《最终幻想 IV》）



最终幻想 V（日）



最终幻想 VI（日）



最终幻想 III（美，即日版《最终幻想 VI》）

■“《最终幻想》封面秀”的排列顺序是先机种，之后就是发售的顺序。

■《最终幻想》的日版封面可以说就是LOGO的大集合。

SFC版封面 SHOW



最终幻想 VII（日）



最终幻想 IV（日）



最终幻想 VII（美）



最终幻想 VII 国际版（日）



最终幻想 V（日）



最终幻想 VIII（日）



最终幻想 VI（日）



最终幻想 VIII（美）



最终幻想 选集（美，即V+VI）



最终幻想 IX（日）



最终幻想 IX（美）



最终幻想 编年史（美）



最终幻想（日）



最终幻想 II（日）



最终幻想 I&II（美）

FINAL FANTASY　封面 SHOW

PS2版封面SHOW



最终幻想Ｘ（日）　最终幻想Ｘ（美）　最终幻想Ｘ 国际版（日）　最终幻想XI（日）　最终幻想X－2（日）



最终幻想XI 吉拉特的幻影（日）　最终幻想X－2（美）　最终幻想X－2 国际版＋最终任务（日）　最终幻想XI（美）

■封面最为整齐划一的就是这个PS2时代的《FF》了。不论是任何版本，其大小及结构都一样（最上方都有PS2标志）。

其他平台FF封面SHOW



最终幻想VII（PC，美）　最终幻想VIII（PC，美）　最终幻想（WSC，日）　最终幻想II（WSC，日）　最终幻想IV（WSC，日）



最终幻想XI（PC，日）　最终幻想XI吉拉特的幻影（PC，日）　最终幻想XI（PC，美）

■细一回顾，发现《最终幻想》的PC版只有4作啊，奇怪的是PS时代SQUARE只开发了《最终幻想VII》以及《最终幻想VIII》的PC版，惟独没有开发《最终幻想IX》的PC版，这点我想很多PC玩家也无法理解吧。

■以下是《FF》CD封面选，既有钢琴曲CD，也有合集型CD，也有某部作品的专门CD。

FF CD封面选



最终幻想　最终幻想III　最终幻想IV　最终幻想V　最终幻想VI　最终幻想VI　最终幻想VIII

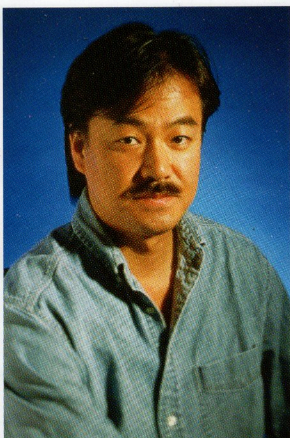
倾城记

文：太阳黑子工作室 DARKBABY

FINAL FANTASY——一个何其凄美绚烂的名字，十数年以来演出了一幕幕荡气回肠的人生史诗，万千拥趸为之感动赞叹。
曾经有人说："期待《FINAL FANTASY》已经成为我人生的一部分……"
可能有人并不喜欢这个游戏系列，但没有人可以否定其天生丽质，那种与生俱来的王者风范，凝聚了无数青春岁月的激情和才华！
国色天香的高贵身影背后，多少人记得那些默默耕耘而鬓发渐衰者？
一代代倾慕者迎来送往，有谁知一代代缔造者衣钵相承……

坂口博信（Hironobu Sakaguchi）：

1962年11月25日出生
血型：A型
雅号：ヒゲ



坂口博信诞生于日本茨城县水户市，进入横浜国立大学后主修电气情报工学科，他大学时代的课余生活完全被APPLE Ⅱ个人电脑的游戏所占领，从《创世纪》、《巫术》等不朽名作乃至更多不知名的游戏，他经常不自禁地为游戏中每一个崭新而富有创造力的构思而击节赞叹，相对于那些需要手脑并用的动作和射击类游戏，坂口似乎更青睐那些具有丰富台词的RPG游戏，他常常在一个个毫无雷同的幻想世界中留连忘返。随着时间的推移，坂口博信越来越不满足于前人的作品，开始努力学习一些制作BASIC游戏的必要知识，尝试把自己的思想通过1和0的简单排列组合制作成游戏，很快他就成为大学里小有名气的电脑怪才。

坂口博信有着与生俱来的天真和好奇，在他平生第一次接触磁盘时曾经用力把外层的塑料保护壳打开来，如此做的目的仅仅是希望能凭借肉眼窥到哪些磁道中已经被装载了数据，正是这样充满孩子气的冒险心始终伴随着他未来生涯的浮沉起落。

坂口博信进入SQUARE似乎与同窗田中弘道的介绍有着一定关系。1983年关西四国地方的小型电器工事会社电友社为开拓新的盈利点而设立了专门的游戏开发部门"SQUARE"，当时大学尚未毕业的坂口闻讯前往应募，亲自负责面试的电友社老板宫本雅史是一个年龄与他相仿的精干年轻人，两人畅怀交流后彼此顿生惺惺相惜之情，宫本雅史因聆听了坂口的侃侃而谈对原本颇为隔膜的游戏开发事业有了更加深入的了解，遂力邀其负责招募组建游戏开发团队，弱冠之年的坂口博信从一开始就担任了SQUARE的重量级灵魂人物，后期在会社内成为栋梁骨干的那些元老们全部由他亲力罗致旗下，整个开发核心构筑工作历时约两年才初具规模。坂口博信对每个新进员工都重复这样的赠言："能够让自己感动的游戏才是真正出色的游戏！"于是"制作让自己也为之感动的游戏"成了SQUARE全社上下一以贯之的企业座右铭。如果说宫本雅史一直以来都是SQUARE的实际物质支配者，坂口博信则绝对就是这家会社的精神领袖，互为表里的两根脉络始终把握着SQUARE的命运。

坂口博信等人几乎没有什么人曾经有过制作商业游戏的经验，SQUARE推出于PC-88平台的初试啼声之作《死亡陷阱》(《The Death Trap》)是一部相当稚拙的作品，虽然游戏中颇具创意的以设置和解除陷阱作为主要卖点，但在操作界面和难易度等方面的设定存在着许多问题，如此平庸的作品遭遇市场的冷落原本就在情理之中。1985年SQUARE追风加盟了当时如日中天的任天堂FC平台，首部作品为移植GAME ARTS的《Thexder》。1986年被称为家用游戏主机的RPG元年，ENIX凭借着《DQ》的百万销量开创出了一个新的时代，SQUARE也于该年稍晚的时候推出了由坂口博信亲自编写剧本并担任制作总指挥的首部RPG《国王骑士》(《King's Knight》)，虽然据说这部横跨FC、PC-88和MSX等多平台的游戏累计销量都不足20万份，但却是坂口博信第一部具有相当水准的原创作品，很多人也因此首次了解了SQUARE这个当时籍籍无名的小会社，SQUARE有名制作人时田贵司当年就是因为看到《国王骑士》的电视广告后才投奔而来的。

SQUARE于1986年正式独立运营，该社经营层也在当年做出了一个几乎致命的错误决断，SQUARE非常看好FC周边设备DISK SYSTEM系统的未来前景，将全部资源都押宝在这个平台上，甚至还积极联络几家规模相仿的小型开发会社成立了名为Disk Original Group（简称DOG）的游戏合作开发机构。然而由于DS系统在物理设计本身存在着许多致命缺陷，在经历了短暂的火爆后就迅速降温，SQUARE在该平台上接连推出的《深黑地牢》、《水晶之龙》和《出击大作战》等游戏均有着相当不俗的品质，但销量却随着硬件系统的日趋积压而每况愈下，SQUARE的经营状况到了1987年初几乎已经难以为继。连续不断地挫折使得坂口博信对自己的能力产生了严重怀疑，他甚至决定从此退出这个行业彻底金盆洗手，但在结束所有的痛苦之前，坂口准备全力制作一款真正属于自己的游戏来纪念属于SQUARE的那段梦想，于是他把这个游戏命名为《最终幻想》(《FINAL FANTASY》)……

2000年5月11日，美国E3游戏展上坂口博信荣获互动娱乐艺术学院(AIAS)颁发的名人殿堂大奖(Hall of Fame Award)，在此之前仅有《文明》之父席德·梅尔和任天堂公司的游戏制作天才宫本茂两人曾经获此殊荣，次年又名列GAME SPY游戏史上最具影响力30人中第16位，无数的荣耀和赞美归属于坂口博信和他亲手缔造的"《FF》系列"。他从1996起就身兼SQUARE执行副社长和SQUARE USA总裁的要职，在会社运营活动中肩负着举足轻重的任务。



坂口博信被公认为SQUARE的灵魂人物而受到全社上下的一致推崇，他作为一个长期统括会社软件开发事务的元老，最受到后辈敬仰的优点并非能创作出感人泪下的剧本或编录高难度的程序，更不是亲笔描绘点阵图和谱写BGM曲，他的求贤若渴之心和对游戏事业独具慧眼的洞察力才是真正值得称道之处。坂口博信很早就充分意识到优秀人才对于企业发展的重要性，从不放过任何机会吸纳英才，纳

文中部分译名与本书其他文章略有出入。敬请读者留意。

什·吉贝利和松野泰己这两个天才级人物被卑词厚币引入SQUARE的故事更是成为游戏业界广为流传的佳话。坂口博信又具有宽弘博大的胸襟，他从不忌讳同僚后辈的光芒会超越自身，田中弘道、植松伸夫、伊藤裕之、北濑佳范等诸多现今如雷贯耳的名字当初都是通过他不遗余力的向公众传媒推介才为世人所知。上世纪90年代，大容量CD-ROM媒体开始被广泛应用，坂口博信先见之明地投入大量人力物力研究3D CG技术，在他的一再坚持下SQUARE于1996年毅然与坚持使用卡带媒体的任天堂分道扬镳，于索尼PLAYSTATION平台发售超大作《FFVII》，从此将SQUARE和整个TV游戏产业的事业推进到全新的境界。1996年前后的TV游戏产业正处在2D绘图技术向3D绘图技术全面进化的工业革命时期，坂口博信又一次深刻到先进技术和人才对于未来竞争具有决定性意义，在他大力倡导之下SQUARE采取了高薪酬和优裕福利等人事体制积极招募人才，一时间风从者犹如过江之鲫。2D手绘时代称誉于TV游戏业界的SQUARE在全面3D化的革命大潮中非但没有落伍，反而进一步傲视天下，坂口博信对于会社经营的一系列英明决策居功至伟。





进入新世纪后，功成名就的坂口博信并没有减缓其探索未知领域，他开始大刀阔斧地着手筹备拍摄"《FF》系列"的同名电影和向网络游戏进军。坂口本人一直都是狂热的电影爱好者，《FF》第一作的创作灵感有很大部分来自于詹姆斯·卡梅隆导演的科幻影片《未来战士》（《The Terminator》），他一直渴望有机会能够把自己另一方面的才能通过电影胶片传达给更多的世人，2000年《最终幻想－灵魂深处》成为了SQUARE会社经营史上最大的一次风险投资，这个总耗资超过1·5亿美元的庞大计划历时总共四年，先后投入的人力150人以上，为了保证其获得成功SQUARE几乎竭尽全力，许多游戏开发计划因此中止或变更。就在各方的热烈期待下，史克威尔与哥伦比亚影业公司合作的《最终幻想—灵魂深处》于2001年7月13日正式上映。充满期待的观众们却失望的发现，《灵魂深处》情节老套拖沓且莫名其妙，这样的影片确实很难引起玩家的兴趣。该片上映三周后的总票房仅3020万美元，SQUARE当年度严重亏损了165·5亿日元。为挽救财政告急的SQUARE，索尼于10月3日以每股1330日元的价格购入1120万股SQUARE股票，索尼因此获得了19%的股份成为SQUARE的第二大控股公司。为了追究经营责任，SQUARE的经营三巨头都受到降职处分，坂口博信由副社长转任统括软件开发事务的技术总监。

2002年5月16日，家用机平台首部MMO RPG超大作《FFXI》正式发售，SQUARE作为先行的拓荒者付出了相当沉重的代价，《FFXI》用了长达八个月时间才达到了注册用户20万人，仅达到了预期目标人数的一半，高昂运用营费导致SQUARE出现了每月高达数亿日元的持续性巨额赤字，也正是财政运营的不堪重荷才迫使SQUARE于当年11月被迫同意和另一家RPG名厂ENIX达成合并。SQUARE经营层在认可合并计划后立即对责任者进行了严厉的清算，前社长武市智行等遭到无情开除，对SQUARE劳苦功高的坂口博信则以退任的体面形式被解除了所有职务，但会社支付了高达2亿日元的退休金。经过了多年的不懈努力后，全球注册用户接近百万的《FFXI》如今已经成为了SQUARE-ENIX最具价值的长期收益源之一，这无疑再次证明了坂口博信视野的前瞻性。

2003年11月19日，SQUARE-ENIX在东京都高级会所举行PS2版《FFXII》的盛大发表会，阔别公众场合多时的坂口博信也应邀出席。《FFXII》开发成员在接受采访表示虽然他们目前与坂口博信并没有直接联系，但本作遇到重大修改时还是随时与他交流和讨论。

日本游戏业界一直传闻坂口博信目前并没有优游于林下，而是暗中为SQUARE ENIX筹划制作一部全新的超级大作，这样的消息想必是所有RPG爱好者都非常乐闻的，期待着盛年的ヒゲ君能再度创造出超越《最终幻想》的新神话。

插曲：1995年3月1日推出的SFC超级RPG大作《超时空之轮》《Chrono Trigger》首次实现了SQUARE和ENIX两大RPG厂商的梦幻联手，坂口博信和崛井雄二、鸟山明等三位业界泰斗联袂打造使之不朽于世。游戏的结局与完成分支情节的情况有关，普通结局共有十多种，另外还有一种超级结局"SQUARE开发室"必须在游戏开始就打败最终BOSS拉沃斯。进入SQUARE开发室之后就能与游戏制作人员交谈，如果你与坂口博信对话，Q版卡通造型的他就会说道："孩子，我曾经每做完一部游戏体重就轻一些。但现在我的体重居然长了。天哪！我肯定是老了。"

植松伸夫（Nobuo Uematu）：

1959年3月21日出生

血型O型

爱好：看电影、听音乐、弹奏乐器、亲手制作料理

嫌恶的食品：柑橘和柿子，柑橘类几乎从来都是敬而远之

植松伸夫诞生于高知县高知市一个音乐爱好者的家庭，他12岁时已经能够非常娴熟地弹奏钢琴，考进神奈川大学物理系后却把所有的学习精力都倾注于音乐科目，毕业后专门从事广告音乐谱曲等工作，昭和61年春（1986年）应坂口博信的邀请加盟SQUARE。



关于植松伸夫与坂口博信结交的经历非常具有传奇色彩。上世纪80年代初期，坂口博信寓所的对面搬来了一个异乡音乐家，自从这个留着两撇滑稽小胡子的青年人来到后每天都会不断发出叮叮咚咚的乐器声响，所幸此人的演奏尚不致败人兴致，坂口博信等众高邻对他也听之任之，经过攀谈获悉这个名叫植松伸夫的关西人谋生的职业是为一些电台和电视台的广告谱曲。1986年春，坂口博信正在为自己精心酝酿的多平台RPG游戏《国王骑士》（《King's Knight》）的音乐制作发愁，在电子游戏的萌芽时代由于硬件机能限制而通常只能展现一

些粗陋简单的效果音，因此早期的配乐工作往往由略通乐理的开发者越俎代庖，宫本茂和铃木裕等大师级人物在早年都曾经在这方面有过杰出的表现。坂口博信非常希望《国王骑士》这部大制作能够由专业音乐人担纲谱曲，但因预算限制又无力雇用那些业已成名的大家，正发愁时窗外又传来一阵阵抑扬顿挫的键盘乐声，灵机一动的坂口登门向植松伸夫倾诉了自己的烦恼，希望他能尝试一下新的挑战，植松本人也对为电子游戏作曲这个新鲜事物非常好奇，当即便承诺了下来。仅仅几天功夫，植松伸夫就带着录有16段音轨的磁带登门造访坂口博信，坂口的最初印象感觉和自己的预期有着很大距离，在聆听了反馈意见后植松一言不发的带着磁带告辞离去。次日一大早，植松伸夫又带着重新录制的磁带兴冲冲前来，这次坂口博信对他的工作感到百分之百的满意，当得知自己的工作已经获得认可后，植松不无调皮地笑着告诉坂口："其实我不过是把所有乐曲的播放次序重新进行了编排而已！"在坂口博信的力邀下植松于当年进入SQUARE成为专职游戏音乐制作人，以后和坂口博信、天野喜孝被称为缔造"《FF》系列"的三巨头。



植松伸夫虽然并非专业科班出身，但其与生俱来的音乐天赋却令人钦佩感叹，由他亲炙的游戏音乐已经成为《FF》这个超大作系列获得全球广泛认可的重要元素之一，其丝毫无愧于游戏音乐大师的美誉。植松伸夫的曲风变幻多样，无论是展现大场面的恢弘激扬还是读取内心的委婉低沉都游刃有余，接触植松的作品，不管是剑与魔法时代的幻想氛围抑或远未来的金属气息都能够让人们产生身临其境的共鸣。1998年SONY MUSIC负责出版发行的《FFVIII》主题曲"Eyes On Me"单曲大碟销量突破40万枚，同时获得当年度日本音乐机构颁发的金碟大赏。截止目前为止，公开发行的植松伸夫音乐相关的各种大碟数量已经达到30种以上。

SQUARE-ENIX USA于洛杉矶沃尔特?迪斯尼音乐厅所举办的《Dear Friends: Music from Final Fantasy》管弦乐音乐会活动，日前官方宣布入场券已销售一空。这次音乐会是首次在美国举办的《FF》管弦乐演出，由植松伸夫本人亲自统筹策划，洛杉矶爱乐乐团与洛杉矶基督唱诗班演出。活动的入场券于3月5日开始接受订购，二楼席票价40美金，一般席60美金，贵宾席120美金，短短两周内所有入场券就已售完，由此可见其受欢迎的程度。日本当地也将从3月12日至4月16日这段期间，于日本6个都市举办FF的管弦乐音乐会巡回演出，活动名称为《TOUR de JAPON music from FINAL FANTASY》。从目前世界各地FF音乐会的盛况看来，植松大师创造的艺术价值已经得到了全球游戏玩家的一致认可。



植松伸夫的家庭成员非常简单，夫妇二人和一只名为帕欧的雌性贝格尔犬，在家时三口人（—_—b）每天都喜欢在晚饭后出门悠闲散步。虽然目前植松本人并没有子嗣，但对姐姐的儿子却非常疼爱，曾经带着可爱的小外甥一齐出席《FAMI通》举办的大型爱好者见面会。

天野喜孝（Yoshitaka Amano）：

原名：天野嘉孝

1952年出生于静冈县

趣味：收集邮票

最崇拜的人物：意大利15世纪文艺复兴时期三巨匠之一的达文西

"如果假以时日，我或许可以达到与他同等的绘画水准，但那种浑然天成的自然审美感却是永远无法企及的。"一某个著名的日本青年绘画家曾经如此赞美天野喜孝

1967年当天野喜孝年仅15岁时，他就已加入著名的龙之子制作公司（TATSUNOKO PRODUCTION）开始从事动画的人物设定工作，曾参与制作的动画作品有许多都是至今仍然耳熟能详的电视卡通片，例如《Gatchman》(《科学小飞侠》)和《小蜜蜂》，这段在龙之子工作的资历，使他在日本动画界中迅速建立了相当程度的知名度。而自从1981年他接下了以科幻为主题的杂志《SF Magazine》连载小说的插图绘制后，天野喜孝便开始正式展开了他在插画艺术界的生涯。值得一提的是，在此前所有美术作品使用的笔名都是天野嘉孝，直到1982年以后才改成现在的名字。

1982年，顺利步入而立之年的天野喜孝已然羽毛丰满，他离开曾经工作了15个春秋的龙之子制作公司自行组建了天制作公司（Ten's Production）。1983年天野荣膺了第14届"星云赏"大赏并连续蝉联了四届，此奖由日本SF同好者协会所主办，每年颁发给该年度中被公认对SF相关领域有出众表现或贡献的人物的一份最高殊荣。天野喜孝的身上似乎永远喷涌着旺盛的工作激情，他喜欢尝试各种力所能及的美术创作，水彩画、彩色玻璃、服装面料设计、文具造型……甚至还为几家大型珠宝店专门设计过多款名贵的女性首饰。天野喜孝的画风流畅而充满了动感，他独特笔触下的飞天仙女可以让人产生翱翔九皋的错觉，致密复杂的服饰发肤纹理和淡雅清新的色调更绝非平庸之辈能够仿效，由他所大胆创作的人和物的造型夸张而充满了古代美感，其想象力之丰富亦常教人不自禁击节赞叹。



1987年，SQUARE着手进行《FF》的开发筹备工作，坂口博信非常希望能够找到一个出色的专业美术家负责场景和角色的设计，当然还包括游戏的封套，这个人必须是风格独特让人过目难忘的。当坂口等人茫无头绪时，偶然发现一位女性员工携来工作场所的纸袋上中世纪风格插画图案非常别致，感觉其绘画风格与原先所构想的《FF》世界观非常近似，SQUARE很快就依据线索找到包装袋图案的设计者天野喜孝，平生从未接触过电子游戏的天野对从事这个全新挑战产生了猎奇心，慨然允诺全力协助，连他本人也不曾料到从此竟然与"《FF》系列"结下了不解之缘。最初的时期，"《FF》系列"因天野喜孝的高超技艺而增色匪浅，及至今日，天野的名声却随着"《FF》系列"的成功而远播海外。除了"《FF》系列"以外，天野喜孝还为SQUARE担纲了《前线任务》(《FRONT MISSON》)初代作品的角色原案，该游戏



画面中所采用的人物造型就非常忠实于天野原来的设计，整款游戏的美工也非常符合天野的风格。从PS版《FFVII》开始，“《FF》系列”由2D手绘向3D多边形全面进化，硬件机能的限制使得天野喜孝笔下细致优美的角色造型难以通过3D技术完美再现，人物造型设计改由野村哲也等新人担当，但天野仍然主持历代作品的场景和标题徽记的设计工作。天野喜孝在游戏业界的业务合作并不仅限于SQUARE一家，还曾经参与过ATLUS的PS版S-RPG《REBUS》和CAPCOM在DC平台名噪一时的连载式RPG《黄金国之门》等作品的角色原案设定，但这些作品的知名度相比起业界支柱的“《FF》系列”来实在是微不足道。

虽然天野喜孝以后再也没有得到过星云赏的青睐，但他的名气与口碑并没有因此在插画界有所黯淡，从首度获星云赏到90年期间，他先后发行了《魔天》、《幻梦宫》、《IMAGINE》、《飞天》四本极受好评的画册，并在1989年于有乐町举办了首次个人展“飞天”。从90年起，平均每年都有2本以上的天野喜孝画集出版物发行，并陆续举行多次个展与原画展。天野喜孝甚至还多次参与舞台戏剧表演的幕后制作工作，这方面首次资历是在1990年时负责著名歌舞伎板东玉三郎所主演《NAYOTAKE》一剧的舞台美术，之后也为其他舞台剧，包括在著名的宝冢歌舞团的公演担任舞台与服装设计。此外，天野还为1993年成立的福岛县金山町的世界第一所“妖精美术馆”制作了高达6公尺的大型纪念彩绘玻璃《妖精月夜的飨宴》。

很显然，天野喜孝的创作走向已经不是仅仅局限于动漫画与游戏角色设定等层次上，而是朝向非常多元、广泛的一种艺术境界发展。他曾在1984年时与过去一起在龙之子共事的押井 守合作，共同完成了一部“为两人自己而作”的70分钟动画《天使之卵》。这部由如梦似幻般场景与气息架构而成的片子，至今仍是为许多天野迷津津乐道的代表作之一。天野喜孝在离开龙之子之后，几乎不再从事和过去性质相同的动画相关工作，在后来发行的一些映画作品中，例如《天野喜孝—华丽之幻想美的世界》，影像内容多半是着重于天野喜孝在艺术层面的创作风格，并通常采取与古典音乐结合的表现方式。1996年3月在洛杉矶上映的《Filmharmonic ——1001 Night》，是天野喜孝与洛杉矶的映画制作者及Filmharmonic交响乐团合作的最新一部艺术性影音作品。影片仅长23分钟，但是其制作过程却花费了120名工作人员6个月的时间。内容除了以天野图稿的影像为主体外，还有一部分是以其风格基础而制作的3D电脑绘图影像。虽然上映期间只有短短几天，但由此可见天野喜孝的魅力已经开始进驻国际舞台。



天野喜孝平生最大的爱好是收藏各国的邮票，在这方面倾注的热情丝毫不亚于绘画事业，每次海外旅行的第一目的地就是直奔当地的邮局，他为了收藏一套明治天皇时代绘画题材的珍稀邮票不惜耗资数十万日元。熟悉天野喜孝性格的美术爱好者曾经透露：“要想最快速的与天野老师结缘，唯一的途径就是要从邮票收集入手！”天野喜孝本人目前最大的未了心愿就是希望有朝一日能亲手设计一套《铁臂阿童木》题材的邮票。

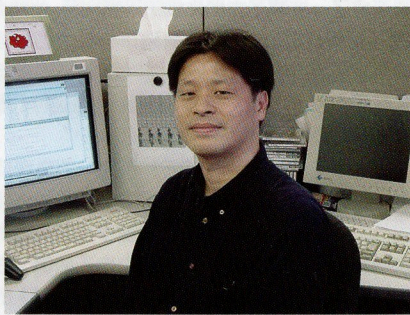
2003年11月19日，SQUARE-ENIX在东京都高级会所举行PS2版《FFXII》的盛大发表会，所有的会社高层和“《FF》系列”的主要创作人员几乎全部到场，远在异国他乡举办全球巡回画展的天野喜孝也通过现场大屏幕播放的视频发表了对系列最新作的感想和期待。

或许有一天，天野喜孝的名字会被新一代的《FF》玩家所遗忘，但他对于这部伟大系列作品的卓越贡献却将永远被历史所铭记……

北濑佳范（Yoshinori Kitase）：

1966年出生

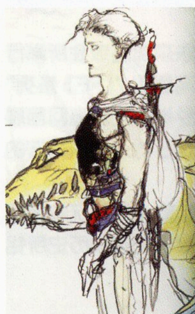
现任SQUARE-ENIX第一开发部本部长兼执行役员



北濑佳范似乎命中注定将与SQUARE和《FINAL FANTASY》结下不解之缘，在他学生时代几乎从不参加任何文体类活动，兼且又天性滴酒不沾，因此从小学直至大学他没有多少知心的朋友。北濑佳范有着一个电影狂热爱好者的父亲，他在牙牙学语的年龄就被父亲带领着进出电影院，因耳闻目濡而对电影欣赏情有独钟。12岁时接触到乔治·卢卡斯拍摄的不朽巨作《星球大战》被北濑佳范称为人生的重要转折点，他开始以创作电影也无法完全表现的史诗作为未来人生的最大奋斗目标。北濑的父亲后来购买了一台当时足以堪称高档奢侈品的8厘米家庭电影放映机，父子俩经常乐此不疲的反复播放《星球大战》并展开激烈讨论，这种快乐一直持续到电影胶片完全损坏为止。

北濑佳范大学毕业后进入一家动画制作会社从事广告和儿童向动画片的企画设计，一年后他发现对手上的工作实在缺乏挑战欲望，决心重新寻找未来的发展方向。偶然的机缘在报纸的人事招聘栏目上发现了SQUARE的招募广告，“一起来制作电影般的游戏”的宣传词让他怦然心动不已，他特意跑到电器商店捧回了FC主机和一大堆的SQUARE游戏回家认真地体验起来，“《FF》系列”前三作出色的剧本编排给北濑留下了深刻印象，过去几乎很少接触电子游戏的他从未想到还有比电影更能够表达思想内涵的方式，同时对那个名叫坂口博信的制作人也产生了敬意。

北濑佳范前往SQUARE本社应募剧本企画的职位。负责面试的是一个年纪比他大不了几岁的健壮男子，嘴唇上一撇滑稽的小胡子更显出此人和蔼可亲的样子，寒暄几句后面试官就单刀直入地让北濑佳范谈谈对RPG游戏剧情设计的看法，北濑就电子游戏与电影、小说在叙事手法的异同点展开了话题，言及电影时他完全摆脱了最初的拘谨，滔滔不绝地谈论起自己对镜头运用的理解，当然忘不了对顶礼膜拜的《星球大战》三部曲大肆吹捧一番。那个面试官似乎对《星球大战》也有着浓厚的兴趣，面带微笑地聆听着北濑佳范滔滔不绝，偶而在关键时刻才出声引导一下话题，这场面试的时间居然超过了半个小时。北濑佳范很快就收到了录用的通知函，入社后他才知道那个面试官原来就是大名鼎鼎的坂口博信先生，而《星球大战》三部曲正是坂口氏平生最推崇的电影之一。



对应GB平台的A·RPG游戏《FF外传—圣剑传说》是北濑佳范进入SQUARE后的处女作，由他负责的剧本在感染力方面丝毫不逊色于通常的RPG，其煽情技巧之高明令人折服。游戏的主角是一名帝国的角斗士，终日里用自己的生命和凶猛的野兽搏斗，身边的友人在无意义的格斗中逐一倒下，如此残酷的命运使他对生存的意义充满了困惑，直到有一天遇到了一位神秘的女子…北濑佳范运用了抽丝剥茧的手法，在游戏进程中层层设置伏笔，直到结尾部分才渐次豁然开朗，游戏的尾声主角终于凭借圣剑战胜了邪恶，但心爱的恋人—玛娜女神之女为却变成了一株赋予大地生机的玛娜树苗，此情此景不由让人为之唏嘘。《圣剑传说》的发想者兼制作总导演石井浩一对北濑佳范的成绩非常满意，在接受媒体采访时坦言："没有想到北濑君能够把原先短短数百字的企划草案润色完善到这样的程度，许多剧情的细节部分让我感动地几乎要流泪了……"

北濑佳范的出现"《FF》系列"的急速成长具有决定性的意义。过去I–III代萌芽时期的剧本由坂口博信和剧作家寺田宪史共同执笔，那时候的故事剧情着重于正邪势力的激烈斗争，气势有余而细腻不足，世界观的设定也偏于阴暗，很难获得普通玩家们的一致追捧，事实上当时《FFII》和《FFIII》的消费者评价大多都集中在战斗系统的趣味性上。北濑佳范从《FFV》开始连续参与执笔了四部系列作品的剧本，而这一时期正是"《FF》系列"最令人称道的绝顶期，各种角色复杂鲜明的性格刻画是他创作艺术的独擅场，描绘人物心理变化的细腻笔触在至今为止众多RPG游戏的剧本作者中恐怕也惟有松野泰己堪与比拟。《FFV》令北濑佳范一朝成名，北濑承担了剧本创作任务中绝大部分的工作量，这个曾经幻想成为一个黑泽明那样世界级名导演的青年赋予了FF许多崭新的理念，使得这个系列电影化的独特风格更臻化境。故事序幕的表达方式便与过去的所有RPG作品截然不同，通过风之力量突然消失的事件把游戏中所有主要角色用一根伏线巧妙贯穿在一起，随即展开的剧情自然流畅而没有丝毫造作感，游戏中时间流动感和空间交错感营造得相当出色，横跨700年光阴的两代水晶战士为了拯救三重世界的危亡而与邪恶势力展开殊死战斗，最后勇气和信赖等正义力量打倒了终极的"无"之力量。虽然没有类似《FFIII》中那些生离死别的，更没有《FFIV》里那频繁登场的纷纭众生，然而几乎所有的正邪人物都给玩家留下了深刻印象，法利斯和雷娜两姐妹的生动描绘更是令人拍案叫绝。法利斯是泰肯王的长女，自幼流落民间而在海盗群中长大，因而养成了大胆泼辣的性格，游戏中法利斯挺身面对危难时的果敢刚毅、获悉自己身世后的镇定沉静、对心爱人的大胆告白等都刻画得非常传神，最令人难忘的法利斯站在船桅杆上目睹着自幼相伴的大海龙シルドラ因为受伤过重逐渐沉入海中那一幕，虽然并没有大段的台词，但在低沉忧伤的背景音乐衬托下却完全达到了无声胜有声的渲染效果。《FFV》取得250万份以上空前销量与《DQ》系列等量齐观，而以后三作的高歌猛



进更是令SQUARE雄居业界之巅。

北濑佳范最令人同僚钦佩的特长就是能够把他人所提供只鳞片羽的构想引申发挥出近乎完美的剧本，被誉为系列最高杰作的《FFVII》的剧本创作曾几经周折，1994年时最初预定于任天堂SFC-CD推出的该作剧本原案由坂口博信和野村哲也发想，诸多难以自原其说的破绽数度修改仍未尽如人意，SQUARE几乎已经决心完全废弃这个剧本（传闻SQUARE一度曾经有意把《XENOGEARS》作为《FFVII》发售，后因该游戏开发进度迟缓而作罢），北濑佳范与同事野岛一成接手剧本后大胆进行增替删削，使得这部堪称RPG史上最高杰作的游戏终于问世。从《FFVIII》开始，北濑佳范开始接替坂口博信率领第一开发部的核心团队，PS2《FFX》开发过程中遭遇制作瓶颈时，北濑还以开发员身份亲自进入现场参加解决技术疑难，坂口博信因经营失败责任被迫退职后，北濑佳范真正成为了第一开发部的最高领导者，麾下领导的员工达200人。北濑佳范本人心目中最伟大的游戏是模拟类游戏的金字塔《模拟城市》，特别喜欢那种可以供玩家自由发挥想象力的游戏，曾经坦言对以往的所有RPG作品都不尽满意，他认为RPG这种以剧本故事吸引玩家的游戏类型要体现高自由度非常困难，今后努力工作的方向就是最大限度的让玩家们在局限的剧情世界观中体会自由的乐趣。



原本由北濑佳范团队主持开发的《FFX》和《FFX-2》接连获得票房大成功后，其接替坂口博信成为SQUARE ENIX新的精领袖似乎已经成为定局，但第四开发部松野泰己的声名鹊起使得如今形成了两雄鼎立的格局，当今日万众仰首期待松野氏亲自执笔的《FFXII》时，此时此刻的北濑佳范又在筹划着怎样的宏伟计划呢？

松野泰己（Yasumi Matsuno）：

在游戏业界里拥有着许多知名的和伟大的制作人，但是真正有资格被冠以天才称号的屈指可数，即使盛名如坂口博信者也无法获得如此的尊崇，而松野泰己正日益受到媒体从业者和玩家宗教信仰般狂热的顶礼膜拜，专业媒体对凡是其名下的作品都毫不吝惜的给予高分，SQUARE-ENIX更雄心勃勃地准备将松野培养成凌驾于昔日坂口博信之上的业界超级明星。

伴随着松野泰己整个大学时代除了大量的《AD&D》小说就只有摇滚乐了，FREDDIE MERCURY为主唱的英国皇后乐队(QUEEN)是松野的最爱，生性有些孤僻的他经常不厌其烦地一遍又一遍听着胶木唱片度过漫漫长夜。《Ogre Battle》的灵感完全来自于皇后乐队的成名作QUEEN II。在摇滚乐史上被誉为不朽作品的QUEEN II结合了主唱者FREDDIE MERCURY空灵清越的嗓音和诡异跳脱的重金属节奏构成了一种可以令人产生时空错觉的的天籁之音，被当时的西方音乐界赞美为完美融合古今文化的"摇滚歌剧"。深受这张唱片感染的松野泰已竟然因此创作了一部全八章的神话小说《Ogre Battle Saga》，Ogre Battle的名字则正取自该唱片B面的首曲。89年夏季，大学毕业的松野怀揣着他的梦想进入了游戏软件开发会社QUEST。

《魔天童子》是第一款由松野泰己负责策划的动作游戏，这部作品对于他个人而言是相当关键的一步，松野逐步掌握了游戏软件开发的具体细节，特别是通过这个游戏他和吉田明彦、皆川裕史等后来Ogre Team的重要成员建立了良好的协作关系。在FC市场急剧萎缩的90年这部无名会社制作的低成本游戏取得了近五



万份的销量，不但令会社高层兴奋不已同时也引起了任天堂方面的关注。90年内QUEST又陆续发售了FC软件《ダンジョンキッド》、GB软件《バトルピンポン》等四款游戏都小有斩获。松野泰己因其过人的才能深得会社高层的器重。对于整个日本游戏业界而言1990年是重大转折的一年，11月21日发售的任天堂十六位元主机SFC引起了非常强烈地市场反响。目睹了突飞猛进的硬件机能，松野泰己突然想起了那个久已搁置的学生时代梦想。松野泰己认为电子游戏在很大程度上比纯粹的小说更能体现复杂的世界观，决心把自己构思的全八章神话小说加以游戏化。在通读了松野长达十数万字的Ogre Battle小说梗概后社长八卷龙一对此非常激赏，很快认可了软件开发的提案。于是占据了QUEST开发人员半数以上的二十人团队展开了历经两年光阴的漫长征途，无论人力、物力的调拨都堪称会社史上空前。

对于自己全身心寄托的梦想，松野泰己表现了近乎偏执的苛刻。无论哪个方面都力求尽善尽美，每一个细节他都要亲自过问，光是担当作曲的崎元仁中途废弃的音乐就足以灌制成数枚唱片。游戏的模式数次更易，而面对全新主机所遇到的大量技术难题则几乎令计划中途夭折，所有成员的精诚团结和任天堂的及时援助才使得这个作品得以逐步成型。92年9月，这个秘密开发的SLG游戏《Ogre Battle》（我国俗名称《皇家骑士团》）首度披露，打着“恢弘壮大的历史史诗”旗号的该作品以其独特的风格迅速获得了广泛瞩目，Fami通等相关媒体做了连续的追踪报道。随着松野泰己阐述的世界观渐次披露，玩家对之的兴趣愈加浓厚，当次年3月12日这部作品终于问世时销量迅速突破了40万份、《FAMI通》给予了32分的殿堂评价。这样一款出自小会社、无名策划人、事前从未进入游戏期待排行榜的作品能取得如此成绩实在令人刮目相看，八卷社长对于超乎预想的销售成绩笑得合不拢嘴。事实上由于《Ogre Battle》的一再延期和预算超支给QUEST造成了相当大的财政压力，很多社员都曾对此颇有赘言，该软件的最终顺利发售和会社高层一如既往的支持信赖也密不可分。松野泰己至今仍然难以忘怀当时的艰辛，由于当时QUEST的人手严重不足，作为主要制作人的松野在游戏发售后居然兼职干起了客户服务的差事来，每天需要连续接听上百个咨询电话，以至于他下班回家时已经累得不想再开口说话，严重的工作压力使得他后来的婚姻也开始出现了问题。



松野泰己数月的东欧旅行使其世界观有了很大的改变。此其间遍历了各地的宗教和历史遗迹，特别是亲眼目睹了波黑战争中种族虐杀的残酷，使他的心灵受到了深深地震撼。在回国后松野推翻了原有的构想重新创作了剧本，甚至以不足以表达自己创作意图为理由彻底否定了业已得到一致好评的前作游戏模式。名为《Tactics Ogre》（《皇家骑士团2》）的制作计划在1994年初正式确定。《Tactics Ogre》完全突破以往的SLG、RPG作品类似人偶剧的表述方式，大量采用了电影化叙事手法多角度刻画人物性格和推展剧情，3D场景使得战斗场面更真实更具视觉冲击力。难以想象区区24M卡带的容量承载了何等跌宕起伏的情节。相对于前作纯SLG形式注重战斗乐趣，松野泰己在《Tactics Ogre》有意识地采用R-SLG形式来削弱战斗的重要性，进而将玩家的注意力聚焦到对剧情的理解。这一大胆的设想取得了空前成功，无数的玩家被深邃的剧情所彻底征服，甚至有人将松野与宫崎骏并称为百年一遇的“鬼才”！该游戏用重墨渲染了一幕历史大悲剧，通过以叙述德尼姆和卡秋娅这对没有任何血缘关系的姐弟的恩怨纠葛为故事主线深度揭示了权利和欲望的罪恶。极具张力的灰色笔触透析了人生的无常；无论是德尼姆姐弟的亲情弃绝、“圣王”特鲁嘉亚面对至亲丧亡后绝望的心情……处处在在皆与主题思想相暗合。该游戏的现实性也使其达到了前所未有的高度；暗黑骑士兰斯洛特在为屠杀异族无辜民众的罪恶行径辩护时如此说“正是由于你们的反抗才造成了无谓的牺牲……”如此言论与今日某大国连续发动无义战争时的自辩词如出一辙。《Tactics Ogre》在日本游戏史上得到了前所未有的高评价，在作品发表后的次周就迅速冲上各大TV杂志新作期待榜TOP5之列。对这个游戏《FAMI通》给予了34分的评价（SFC游戏综合排名第10位），连续九年稳居名作怀旧榜前十位至今而堪称奇迹。这款被神格化的游戏发售后理所当然地取得了五十万以上的销售佳绩。

坂口博信此时正在为全面进军索尼PS平台招兵买马，很希望“《FF》系列”能够向更广阔的领域发展，他在接触《Tactics Ogre》后对这部游戏的品质非常惊叹，认为松野泰己是一位难得的奇才，于是委托ARIKA的社长西谷实（现为日本微软XBOX事业部高层）从中协助引拔。对于松野泰己来说进入SQUARE这样著名的大会社原本就是梦寐以求的事情，QUEST这样规模局促的企业实在难以伸展其抱负，于是他以婚变需要调整心态为理由辞职离开了QUEST，不久吉田明彦、皆川裕史、崎元仁等一批Ogre Team成员也随同陆续移籍SQUARE。1996年7月末SQUARE就公开发表了由松野领衔制作的《Final Fantasy Tactics》（简称《FFT》），1997年6月20日《FFT》发售后凭借着强大的品牌效应和不俗的品质迅速突破了百万大关，成为了游戏史最畅销的S·RPG游戏。坂口博信对松野泰己的工作非常满意，破格提升为第四开发部本部长，而且还多次在面对媒体采访时推许其为“天才”。2000年2月11日发售的AVG游戏《Vagrant Story》（《放浪冒险谭》）成为了PS主机上惟一一款获得《FAMI通》40分最高评价的作品。《Vagrant Story》发售前夕，众多的日本媒体和业界人士都不遗余力的为之鼓吹，原任CAPCOM常务董事的冈本吉起甚至放言如果该游戏卖不到50万份，他将自掏腰包把剩余的全部包下来，松野泰己在业界人脉之广由此可见一斑。



2000年末，松野泰己的策划提案的PLAY ONLINE计划获得了SQUARE 经营层的认可，由他负责计划的具体实施工作。2002年以后，奖掖提携者坂口博信在社内逐渐失势，然而松野泰己的地位却不降反升，SQUARE ENIX合并后似乎有意将其栽培成为新的领军人物而一再委以重任，同时担任PS2《FFXII》和GBA《FFTA》两部战略级大型作品的执行总导演，《FFTA》发



售后目前全球累计销量已经突破了160万份，而松野泰己亲自执笔剧本的《FFXII》已经达到了人气的沸腾点，甚至已经有许多人预言这将是又一款具有历史意义的满分游戏。

有一个熟知"《FF》系列"的挚友如此质问我："松野泰己为"《FF》系列"做了什么？你居然将其地位置于伊藤裕之、田中弘道等元老重臣之前。"

我之所以作出这样的序列编排完全是出于对松野泰己和《FFXII》的充分信赖，这样一部拥有《FF》乃至整个RPG史上最多开发人员和最长开发周期、集结了SQUARE ENIX大半精英人才、号称总游戏时间达到150小时的宏图巨制完全有理由成为"《FF》系列"新的里程碑！

伊藤裕之（Hiroyuki Itou）：

伊藤裕之是SQUARE创业初期即活跃在开发第一线的元老级人物，"《FF》系列"的1、2代负责DEBUG，3代负责效果音制作，4代开始担当战斗系统设计和企画，4代的ATB系统（真实时间系统active time battle）、5代的Ability System系统以及《FFT》、《FFVIII》的Draw系统等几乎所有战斗系统相关的进化衍变都出自他的考案，实乃当之无愧的系统之神。

伊藤裕之曾经担当过《FFVI》和《FFIX》两作的导演，多才多艺的他还亲自为《FFIX》的主题曲"Melodies of Life"填写过歌词。

伊藤裕之与松野泰己在《FFT》时就曾经有过非常愉快的成功合作，松野泰己此番担任《FFXII》的执行总导演后，伊藤裕之当仁不让地再度出马负责战斗系统的设计，根据目前所知的有限情报，《FFXII》将采用一种高度真实的Active Dimension Battle战斗系统（即在地图场景上直接战斗而不进行画面切换）。

除了"期待"还是"期待"，我们还能说出什么其他的词汇么？

野村哲也（Tetsuya Nomura）：

许多从事美术专业的朋友总是喜欢对野村哲也的人设评头论足，批判其画功有之，针砭其用色俗艳亦有之，而非难其笔下人物服饰造型怪诞者更不乏其人，然而"野村哲也"的名字已经成为票房保证却已经是不争的事实，这个现象颇值得那些恣意嘲笑的高人再三反思。

野村哲也担当过《FFVII》的人设是尽人皆知的事情，但又有多少人了解《FFVII》剧本原案也出自他的手笔呢？



1993年，野村哲也进入SQUARE担任美工设计，参与的第一部作品就是《FFVI》，虽然仅仅是个初出茅庐的小美工，充满了想象力的他却利用工作之余撰写了数万字的小说梗概，坂口博信认真阅读后对其笔下克劳德和萨非罗斯的恩怨对决故事深感兴趣，决定和他一起把小说改编成游戏剧本，当时SQUARE准备在SFC-CD系统推出了"《FF》系列"最新作，坂口和野村一起对原来的小说进行了修改，后来因索尼和任天堂关系恶化导致SFC-CD系统搁浅，野村他们的计划也暂告一段落。两年后当SQUARE参入索尼PS的方向明朗化，《FFVII》的开发计划被正式提上了议事日程，坂口博信本人一直对原先的剧本抱有难以割舍的感情，于是指派北濑佳范和野岛一成两人进行了再创作，而原作者野村哲也担任游戏的人物设计。《FFVII》以野村哲也替代原先的天野喜孝担当人设主要从两层角度考量，首先天野氏狂放的画风在硬件条件局限的情况下无法以3D CG技术忠实再现，而野村哲也平实飘逸的现代派画风不但便于3D化，而且更容易获得新生代玩家的支持。另外作为故事原案创作者之一，野村对游戏中各种人物的了解程度当然远远超过其他人。《FFVII》获得了空前成功，野村也因为对克劳德、艾莉丝和萨非罗斯等游戏角色的出色设计一炮走红，从此坐稳了SQUARE首席人设的位置。成名之后，野村哲也几乎包揽了SQUARE社在PS时期卖座游戏的人设工作，《寄生前夜》、《FFVIII》、《武藏传》……我们在称赞他到位的人物形象设计之余，还不得不为其旺盛的工作热情脱帽致意。久而久之，有许多野村哲也人设的狂热拥趸发现了一个非常有趣的细节，野村笔下的许多女性人物的脸型与日本著名艺人松隆子极为酷似，这再次引发了坊间的广泛话题。

进入PS2时代，野村哲也又连续担任了《保镖》和《FFX》等多部大作的人设，在SQUARE因财政危机每下愈况的情况下，野村人设的知名度却扶摇直上。



2002年，由野村哲也提案并身兼导演和人设二职的A RPG大作《王国之心》获得全球性轰动，累计销量突破了400万份，令财务困顿的SQUARE获得了宝贵的喘息机会，野村的惊才绝艳获得业界一致定评。由美工出身的人导演出百万级别的大作，在日本乃至整个业界过去除了天才宫本茂以外更无他人。

SQUARE ENIX合并后，野村哲也在社内的地位益发重要，同时身兼首席人设和主力导演的多项要职，目前其手中负责的作品有电影版《FFVII：ADVENT CHILDREN》、PS2《王国之心2》、《SAMURAI LEGEND～武藏》和GBA《王国之心－记忆之链》等6个以上大型计划，举足轻重的地位甚至不亚于松野泰己和北濑佳范。

青木和彦（Kazuhiko Aoki）：

SQUARE元老院成员，"《FF》系列"最重要的制作人之一青木和彦加盟SQUARE的第一部作品为与时田贵司共同开发了FC平台的搞笑SLG游戏《半熟英雄》，该作品以在硬件有限机能下成功展现超大尺寸的怪物形象而著称。他从III代开始加入《FF》开发团队，一直担负着重要的游戏设计工作，其参与的系列作品有《III》、《IV》、《VI》、《VII》《IX》等。青木和彦的成名作是1995年由SQUARE和ENIX联合开发的SFC超大作RPG《CRONO TRIGGER》，他受担当Producer要职，成功打造了这部号称16位主机最强的RPG不朽杰作。除了"《FF》系列"以外，青木和彦还主持开发PS版《不可思议的陆行鸟迷宫》两部作。

2003年12月，青木和彦担任Director的NGC用RPG《FFCC》荣膺第七届日本文化厅MEDIA艺术祭大赏。

野岛一成（Kazushige Nojima）：

原DATA EAST主力剧本企画，曾经创作了《侦探神宫寺三郎、《海格拉斯的荣光Ⅲ》、《海格拉斯的荣光Ⅳ》等多部名作，1993年正式移籍SQUARE。

野岛一成进入SQUARE后第一项工作是参与撰写了《圣龙传说》的剧本，从《FFⅦ》开始主持和参与撰写了除Ⅸ以外历代系列作品的剧本，在FF玩家中拥有极高支持度，他的创作风格擅长通过事件中的大段精彩对白把剧情的气氛推到最高潮，是业界公认的"煽情大师"。野岛还曾经为植松伸夫作曲的的多首FF系列的主题歌填写歌词，其中最耳熟能详的便是《FFⅧ》中由华人巨星王菲演绎的"Eyes On Me"。

纳什·吉贝利(NASIR GEBELLI)：

1983年SQUARE成立后遭遇了许多难以想象的困难，除了坂口博信以外的其他人都缺乏制作商业游戏软件的实际经验，会社的工作效率一直非常低下，对照当时大手软件厂商每月出品一款游戏的高速运转，SQUARE则往往需要七、八个月才能勉强完工。

初期的混乱和迷茫直到1985年坂口博信的北美旅行才得以迎刃而解。坂口博信应邀前往美国参加APPLEⅡ游戏开发者大会，在会场有幸结识了一位名叫纳什·吉贝利(NASIR GEBELLI)的美籍伊朗裔人，这个青年人是当时业界屈指可数的编程高手，他自行创立了GEBELLI软件开发公司，被推许为APPLEⅡ游戏三杰之一，吉贝利制作游戏时喜欢自行加入一些有趣的BUG，而破解"吉贝利的BUG"成为了许多玩家瞩目的话题（早期游戏中大量存在的所谓秘技实际上就是程序员有意或无意中留下的BUG）。两个人倾心交流后顿时便有一见如故的感觉，坂口博信认为吉贝利就是SQUARE渴求中的那种杰出人才，于是便大力游说其前往日本。吉贝利为坂口的真诚所打动，他毅然放弃了为苹果、IBM等大企业开发随机捆绑游戏软件的优裕安定生活，应邀远涉重洋加盟当时名不见经传的SQUARE担任主程序师。吉贝利的加盟为以后SQUARE成为TV GAME业界技术领跑者奠定了扎实基础，其领衔开发的FFⅠ-Ⅲ代图像水准令当时日本业界刮目相看。他还把自己多年来开发游戏软件的宝贵经验倾囊传授给了同事们，并不断薪火相传泽及后人，对于这个曾经共事过多年的故友，田中弘道等至今提起时语气里仍然充满了敬意。

1993年8月6日推出的《圣剑传说2》是SQUARE技术发生本质飞跃的标志物。《圣剑传说2》为8位元时代古老的点阵构图方式敲响了丧钟，取而代之的是秒间15-30帧的卷轴动画方式，作为A·RPG游戏《圣剑传说2》的动作流畅度和碰撞击打的真实感因此达到了前所未有的高度。技术的进步和16Mb的大容量使得《圣剑传说2》在当时被杂志赞誉为真正开启16位元时代之门的革命性作品，背景层次分明而富于立体感，游戏后半乘坐神兽法拉米翱翔于天空之时俯视大地的伪3D效果相当惊人，而引领着青年开发者们顺利跨越技术壁障的又是天才的NASIR GEBELLI。

天下没有不散的宴席，《圣剑传说2》成了纳什·吉贝利这个名字最后一次出现在公众场合的封笔之作，思乡心切的他完成这部游戏后立即辞职离开SQUARE回到了贫瘠但却充满温馨的故国伊朗，自此以后再也没有任何消息。有人传说吉贝利死于两伊战争的战乱中，后来被证明不过是无聊者的谣言，然而这个曾经耀眼的名字确实已彻底从人们记忆抹去了……



田中弘道（Hiromichi Tanaka）：

SQUARE ENIX第三开发本部长兼执行役员

田中弘道与坂口博信为同窗学友，同一时期进入电友社（SQUARE前身）担任游戏制作，他参加了《FFⅠ》和《FFⅡ》开发，《FFⅢ》时担任了相当重要的系统设计工作，此后又被抽调协助河津秋敏成功开发了GB《Sa·Gall 秘宝传说》。

田中弘道是SQUARE的"A·RPG圣手"，曾经与石井浩一联手开发了《圣剑传说2》和《圣剑传说3》两作，后又指挥原《XENOGEARS》小组制作了PS平台A·RPG名作《露水棱镜》，很多玩家都以是否由田中监督制作来作为评判SQUARE出品A·RPG游戏品质优劣的重要标准，甚至SQUARE当初宣传《XENOGEARS》时以"让《圣剑传说》无法发售的理由？！"作为宣传词，意即着重说明《圣剑传说》的Producer正参与该游戏的开发制作。《XENOGEARS》脱离SQUARE后，田中弘道又受命组建第三开发事业部并主持制作了《CRONO CORSS》。

1999年末，SQUARE开始着手参入索尼即将推出的128位主机PS2，田中弘道有感于网络时代的全面到来，和石井浩一一同上书经营层要求开发网络版《FF》，他表示如果会社无法满足要求则准备挂冠他行，经营层反复权衡利弊再三后答应了他们的请求。《FFXI》将制作MMO RPG的消息公开后立即引起了业界震动。



2002年5月16日，制作周期两年半、累计耗资60亿日元的《FFXI》正式推出后的销售情况并不如预期，八个月才勉强达到20万注册用户，任天堂前社长山内溥等业界人士纷纷以"时期尚早"等理由断言该计划已经彻底失败。不过时间终究会证明一切，《FFXI》发售对应PC版本后其用户数一直呈稳步上升趋势，于去年顺利跨越了盈亏分界点，目前已经成为SQUARE-ENIX最稳定的长期收益源。对于"《FF》系列"而言，由于田中弘道大胆将其引领到全新的领域，其发展天地得到了进一步开拓。

2003年2月5日，《FFXI》荣获日本数码技术协会（AMD）举办的第8回AMD Award颁发的最高奖项－总务大臣赏。

石井浩一（Kouichi Ishii）：

第八开发部本部长兼执行役员

石井浩一也是SQUARE最早期的员工，与田中弘道形同焦孟，长期以来一直保持着紧密的协作互助关系。

石井浩一曾担当《FF》的角色CG设计，《FFⅡ》时为美工设计，在制作过程中曾经设计了一种可爱的黄色步行鸟类作为游戏中的陆上交通工具，后来这种名为陆行鸟（Chocobo）的生物成为了FF系列历代传承的吉祥物，如今其家族繁衍而日益兴旺发达。

在SQUARE全力支持FC-DISK系统的时期，石井浩一曾经梦想制作一款足以媲美任天堂《撒尔达传说》的A·RPG游戏，他构想的这部作品名为《圣剑传说》，后来计划因SQUARE从该平台全面撤退而中途搁浅，然而石井浩一并不愿意就此放弃尝试，他一再力请下该计划在三年后得以在GB平台重新复活。考虑《撒尔达传说》以后的A·RPG游戏没有成功的先例，SQUARE特意在这款作品的标题前冠以《FF外传》，希望能因此抬升票房号



召力。所谓A · RPG的关键要素就是尽可能简化RPG繁琐的对话和系统，让玩家充分体会到战斗的趣味，石井浩一显然对此有着相当到位的见地，《圣剑传说》的系统菜单非常洗练，道具、武器、魔法数量均不超过20种，玩家很容易就能够上手。虽然游戏的很多方面都借鉴了《撒尔达传说》，但制作者并非一味因循，在保证流畅操作感前提下有机结合了大魄力的视觉效果，六种武器都配合了威力强大的必杀技。《圣剑传说》取得了50万份以上的佳绩，为以后的系列化奠定了稳固基础。1993年8月，去除了FF外传前缀的《圣剑传说2》转战当时的主流家用机平台SFC，为了倾力打造这部力作，SQUARE以纳什 · 吉贝利作为主程序师，而田中弘道也首次与石井浩一进行了合作，本作凭借着一流的画面、流畅的操作手感和感人的剧情而获得极大成功，取得了150万份以上的惊人销量，石井从此独自开辟了一片新的天地。此后，石井和田中两人又再度合作了《圣剑传说3》，进一步确立了"三种神器"鼎足格局。

进入PS时期，石井浩一团队的部分开发成员因为不满SQUARE重3D CG轻2D手绘的作风离职出走，在任天堂提携下另行组建了BROWN&BROWN，而此时田中弘道原所属的《XENOGEARS》小组也大半出走投奔NAMCO，两个同病相怜的难兄难弟再次结成了合作同盟，联手开发了《FFIX》，石井浩一担任执行总导演。

1999年末，田中弘道决意开发网络版的《FF》，石井浩一给予了全力支持，两人联名上书获得认可后立即展开了长达两年多时间的紧张开发，担任导演的石井事无巨细地倾注了全部心血，终于保证了《FFXI》以极高品质问世。

2003年，根据原先SQUARE和任天堂的合作计划，石井浩一与原隶属其部下的BROWN&BROWN制作组再次携手将《圣剑传说》初代作品原汁原味的再现GBA平台，此情此景不由让那些老玩家为之唏嘘感叹……

河津秋敏（Akitoshi Kawazu）：

1962年出生于熊本县

现任SQUARE-ENIX第二开发本部长兼有限会社Game Designer Studio社长



河津秋敏1980年毕业于东京大学理工科，由于成绩优异被内定就职著名家用电器制造企业，好奇心的河津不愿受束缚于大企业的繁文缛节，决定自己寻找一个适合的职业。在大堆就业情报志他发现了当时只有20多名员工的游戏开发会社SQUARE，从宣传资料上获悉的些微情报很投合河津的脾胃，经过初次面试以后就正式签约加盟。最初的三年中协助阪口博信制作了《DeepDungeon》等三款游戏，其后又协助参与了《FFI》的战斗系统设计，直到《FFII》才跃升为主要制作人，由他设计的武器熟练度系统深受玩家的好评。

参加了《FFII》的制作以后，河津秋敏认为自己在创作理念上与坂口博信等存在着很大分歧，决心另外开辟新的发展途径。1989年初河津秋敏受命为任天堂新型携带式游戏主机Gameboy制作游戏，他抱着制作一款与《FF》理念完全不同的RPG的决心日夜奋战了一周，终于完成了《魔界塔士Sa · Ga》剧本，在当时开发者的心目中携带机只能开发一些画面简单的ACT和STG类游戏，制作拥有着宏大世界观的RPG还是破天荒第一次。《魔界塔士Sa · Ga》虽然没有精美的画面，但却凭借着充满个性的系统设定获得了玩家一致青睐，该游戏取得了累计销售110万份的惊人成绩，成为了SQUARE首个突破百万大关的软件，河津秋敏因此在社内的地位一跃而升为与阪口博信比肩的王牌制作人。《Sa · Ga》系列以后又转战SFC、PS等主流硬件平台，与《FF》、《圣剑传说》等并称SQUARE的"三种神器"。进入32位元的PS时代后，SQUARE采取一元集中化开发体制，绝大部分的企业资源都向主力商品"《FF》系列"倾斜，虽然PS版《SaGa Frontier》两作的销售成绩也相当不俗，但河津秋敏这个昔日股肱重臣的知名度已经远远不及北濑佳范和松野泰己等后生晚辈了。

2002年春，因为《FF MOVIE》票房惨败导致SQUARE处在风雨飘摇的危急存亡关头，河津秋敏为了挽救社运接连向经营层上书苦谏，希望能与积怨日深的旧主任天堂重修旧好。经过河津秋敏坚持不懈的奔波努力，睽违五年之后SQUARE终于透过以子公司加盟的方式重归任天堂阵营，具体的操作方式为由SQUARE常务董事之一的河津秋敏出资成立一家游戏工作室Game Designer Studio，资本额1000万日币（SQUARE占49%股份、河津秋敏占51%股份），河津秋敏本人出任GDS社长，SQUARE以GDS名义连续发表了NGC《FFCC》和GBA《FFTA》、《新约－圣剑传说》等多部力作，均取得了相当优异的销售成绩。与此同时，河津秋敏又指挥第二开发部仅仅用了六个月时间就完成了PS2平台的T-RPG游戏《Unlimited Saga》并取得了50万份的销量，用如此短的制作周期开发出一款卖座游戏在今天几乎是难以想象的事情，这无疑证明了功力深厚的河津秋敏依然宝刀未老。



如果把坂口博信归为剧情派，那么河津秋敏显然属于彻头彻尾的系统派，他所信奉的制作理念是通过巧妙的系统设计不断给玩家带来全新的游戏乐趣，因此在他至今为止制作的数十款游戏中几乎没有一款的系统是完全雷同的，或许有许多人并不喜欢河津风格的诘屈晦涩，但没有人能够否定其用于自我突破的创新精神。

时至今日，河津秋敏已经由最初十二人开发小组的普通一员逐步晋升为领导数百员工的第二软件开发本部长，他的最大嗜好就是透过几十层高的办公楼的玻璃窗眺望东京繁华市区熙攘往来的人群。河津曾经在接受记者时这么说："相同的世界、相同的时代背景下每个人的视点和感受却是截然不同，其中蕴涵着丰富的人生哲理，我所制作的游戏就是想对此进行反思和探索……"

插曲：由于河津秋敏本人非常讨厌香烟味，因此第二开发部的工作场地绝对禁止吸烟。

成田贤（Ken Narita）：

1987年进入SQUARE，担任纳什 · 吉贝利的副手并协同制作了《FFII》，1993年吉贝利退社后成田贤接替其位置成为SQUARE最重要的主程序员并延续至今，SQUARE-ENIX成立后并任命为会社执行役员之一。成田贤参与开发的主要作品有《FFII》、《FFIV》、《FFV》、《FFVI》、《FFVII》、《FFVIII》、《FFX》和《超时空之轮》

创造《最终幻想》的人们

涉谷员子（Kazuko Shibuya）：

涉谷员子和坂口博信等为同一时期的元老级人物，日本游戏黎明时期屈指可数的女性游戏制作人，曾经独自组建制作会社开发对应PC-88和X-1等个人电脑平台的游戏，她同时也是一位狂热的游戏爱好者，至今收藏各类早期的游戏主机和软件达数千件。

涉谷员子也是一个无名英雄式的杰出人物，事实上她对于SQUARE的贡献丝毫不亚于田中弘道等如今名声显赫的同僚，在创社初期一直独力担当人设和美工的工作，只因生性恬淡而至今默默无闻。提到"《FF》系列"的人设，人们一般都会不自觉的想到天野喜孝和野村哲也两人，实际上涉谷长期扮演着幕后英雄的角色，天野喜孝原著的人物形象非常复杂，涉谷巧妙采用两头身的Q版设计将之生动重现到FC和SFC主机，这无疑也是一种别具匠心的成功再创作，《FFV》和《FFVI》两作还与天野联手共同担当了人物设计，涉谷员子是"《FF》系列"在2D手绘时代非常重要的影之人设，其足迹遍及6代以前所有的作品。进入3D化时代后，涉谷进一步隐藏到幕后担任美工技术指导工作，同时也参与了《FFIX》、《FFCC》和《SaGa Frontier》系列等多部游戏的开发，至今在SQUARE-ENIX社内受到广泛尊敬。

涉谷员子参与人设和美工的其他作品还有《国王骑士》、《FF外传 圣剑传说》、《浪漫沙加Ⅰ》等。

寺田宪史（Kenji Terada）：

寺田宪史是日本著名的剧作家，其创作的《橙路》、《筋肉人》和《宇宙皇子》等动画作品至今仍然享有非常高知名度。寺田宪史曾经是日本乔治·卢卡斯研究推广协会的核心成员之一，据说坂口博信因为看到他多篇在电影评论杂志上发表的多篇乔治·卢卡斯研究文章后心生共鸣，力邀其出马参与《FINAL FANTASY》的剧本创作，于是寺田执笔了FF前三代作品，其中《FFIII》尤其受到FF系列资深玩家的一直推崇。支撑世界的地、水、火、风四水晶元素构想正是寺田宪史带给《FF》的最宝贵财富，他笔下的《FF》世界观阴郁而沉重，更因时空的交叠转换而充满了悲凉的沧桑，其又非常注重刻画人物在面对理想和利益冲突时的心理变化，《FFIII》中的雷昂哈特就是这样一个让人难以忘怀的生动人物。



《FFIII》以后，寺田宪史因为与坂口博信在创作理念上存在着严重分歧而结束了合作，他后来成为日本评论界对"《FF》系列"最激烈的抨击者之一，所谓的"媚俗"论调正出自此公之口，不过寺田对于《FFV》的剧本却激赏有加。

2000年，寺田宪史再次涉足TV游戏业界，他应NAMCO邀请执笔对应PS平台RPG大作《神来》的剧本，可惜该游戏发售后反响平平。

鸟山求（Motomu Toriyama）：

鸟山求是目前SQUARE ENIX第一开发部核心开发成员，"《FF》系列"近未来相当重要的骨干力量。

鸟山求进入SQUARE的最初成绩是创作了SFC平台的S-RPG名作《圣龙传说》的剧本，据说他的剧本内容多达上百页，后因为容量问题删削到十分之一，他至今仍引以为憾。此后又担任《FFVII》的企画协力，还创作了《横滨竞速传说》的剧本，PS2时代被委以重任担当了《FFX》的EVENT DIRCTOR，后又以DIRCTOR身份主持制作了《FFX-2》。



对于鸟山求此人，目前日本有着截然相反的两种评价，从《FFI》以来一直追随至今的许多资深玩家批判其为现在FF系列日益低俗肤浅的万恶之源，而年轻一代的玩家则赞赏其在主持开发中大胆融入了许多充满时代气息的崭新元素。无论如何，销量的成功与否是决定游戏价值的最重要砝码。

皆叶英夫（Hideo Minaba）：

SQUARE-ENIX第四开发部Design Work Directed by Hideo Minaba

SQUARE的美工水准向来以业界最强而著称于世，而鼎鼎大名的皆叶英夫则更是其中的翘楚人物。

皆叶英夫进入SQUARE后首先参与《FFV》的美工设计，后又先后担当《FFVI》和《SUPER MARIO RPG》的美工监督，进入PS时代与松野泰己的首度合作是百万销量的S-RPG名作《FFT》，其后与SQUARE夏威夷分社合流负责《寄生前夜》的美工，《FFIX》时担任美工总责任役。皆叶英夫最得意的看板杰作是正式加盟第四开发部后与松野泰己二度联手打造的满分游戏《放浪冒险谭》，该作品被许多权威媒体评价为PS平台美工水准最高的游戏之一。我们回头审视皆叶英夫制作过的所有作品，几乎全都以美工素质拔群而获得世间一致定评，他实在当之无愧的成为SQUARE ENIX旗手级的领军人物。

目前，皆叶英夫正全面负责《FFXII》的美工设计，这无疑是万众期待这部全新巨作的又一个充分理由！

高桥哲哉＆田中香（Tetsuya Takahashi &Kaori Tanaka）：

高桥哲哉和田中香是日本TV游戏业界屈指可数的夫妻档，也是受到物议最多的一对风云儿，高桥哲哉曾经是"《FF》系列"IV-VI三作的主要美工成员，田中香也参与了SQUARE多部作品的制作。

1994年末，SQUARE开发着手进行次世代图像技术的开发和研究，追求真实立体效果的全面3D化已经成为一致共识，然而在研究途中却因为方向性分歧产生了严重争执。当时3D游戏的立体表现方式主要分为フルポリゴン和フルテクスチャードポリゴン两种，前者以静止贴图为地图背景，人物角色则完全以多边形构成，可以实现人物的复杂动作和表情。后者是以多边形构成地图背景，2D人物角色在弘大的立体空间自由往来，这种构图方式可以实现360度视角旋转，同时还能展现真实的远近距离感。由于两种图像技术长短互见，SQUARE无法辨别未来的主流方向，于是决定同时制作两部应用全新技术的超级RPG。《XENOGEARS》和《FFVII》同时起步，由高桥哲哉亲自创作剧本并担任导演，据说高桥氏为酝酿该剧本历时数年，数易其稿文字量达上百万以计，事实上最初SQUARE的经营层并没有确定哪一部作品将会成为"《FF》系列"的正统续篇。在与时间的竞赛中，《XENOGEARS》采用的フルテクスチャードポリゴン技术暴露了制作周期迟缓等致命缺陷，其开发周期和资金达到《FFVII》两倍以上仍遥遥未有终期，最后SQUARE不得不强令该游戏草草完工。《XENOGEARS》的累计销量仅90万份，远远低于SQUARE预期，经营层遂决定不再开发该作品的续篇，高桥哲哉失望之余一怒而退社。传闻高桥退社的另外一个主要原因是，其妻子田中香在组织同人活动中因不审行为引发了许多玩家

群起鼓噪，最终导致局面不可收拾。

高桥哲哉夫妇离开SQUARE以后，在NAMCO的资本提携下与《XENOGEARS》的美工监督田中久仁彦共同设立了Monolith software，重新着手开发《XENOGEARS》的续篇《XENO SAGA》系列。

注：《XENOGEARS》被许多日本业界知情者称呼为幻之《FFVII》，其在剧情中也与《FFVII》衬存在着一定的联系，《FFVII》中主角克劳德瘾病发作的剧情里会不断地喃喃自语："XENOGEARS……"

宫本雅史（Masafumi Miyamoto）：

"一起来制作电影般的游戏吧……"

如此简洁明了的企业招聘广告在上世纪八十年代初的日本非常罕见，没有罗列乏味枯燥的业绩数据·更没有华而不实的豪言壮语，却吸引了一群充满梦想和激情的年轻人为了共同的理想而不懈奋斗。时隔多年，当著名制作人伊藤裕之回忆起最初看到这个招募广告的情景时不无感慨地说："就那时候而言，绝对是一个非常个性的企业宣传词，瞬间便断定SQUARE就是我一直憧憬的就职企业……"可能没有谁会想到，那样出色的广告词原来竟出自SQUARE创始人宫本雅史本人的手笔。

1980年，宫本雅史大学毕业后依照父命接掌了家族企业日本电友社，仅仅两年功夫就把这家四国地方的小型电器工事会社管理得蒸蒸日上，然而野心勃勃的宫本绝非池中之物，根本不愿意被这局促一隅的祖业所束缚，他将大量的资金投入东京和大阪的证券期货交易所，凭借其敏锐洞察力而屡有斩获，他也深谙见好就收的道理，很快就从博弈场中全身而退。宫本雅史开始考虑把手头充裕的资金投资其他前景光明的产业，从平时业务往来时结识的小西六ENIX（ENIX的前身）社长福岛康博等朋友口中他逐渐了解到电子游戏开发这个新兴娱乐行业的概况，他认为这种纯粹靠技术和头脑吃饭的东西绝对有一本万利的潜质，于是在1983年电友社设立了专门的游戏开发部门，核心成员便是后来大名鼎鼎的坂口博信、铃木尚等数人，这个办公地点设在东京的游戏开发部门被名为"SQUARE"。1986年9月，株式会社SQUARE在东京都中央区银座三丁目11番13号正式设立，注册资本为1000万日圆，29岁的宫本雅史就任社长。12月末，SQUARE正式从电友社资本剥离而开始独立运作。

宫本雅史的第一把赌注并不顺利，全力追捧的FC-DISK系统前景日趋黯淡，SQUARE的多款对应软件因此也接连失利，仅两年时间就几乎耗尽了所有的运转资金，宫本雅史开始考虑尽快退出这场危险的游戏。负责软件开发的坂口博信呈交了一个名为《FINAL FANTASY》的企画案，这个开发计划就当时SQUARE的规模而言应该算得上是大制作了，坂口还希望能够聘请专业的剧本作家和插画家共同参与计划，如此庞大的计划一旦挫折则SQUARE必将陷入万劫不复的境地。一般的平庸经营者在运营资金吃紧时总是想尽办法压缩开发成本，其后果必然造成产品品质的严重劣化，宫本雅史向来认为唯有大投入方能高产出，在权衡得失后全盘采纳了坂口博信的提案。在当时的外界没有人会想到那个在电视台和游戏杂志大做广告的SQUARE已然摇摇欲坠，天生赌徒气质的宫本雅史竭尽所能地投入了大笔宣传费用为可能是最后绝唱的《FINAL FANTASY》造势，结果他取得了成功，《FF》一举扭转了败局。宫本雅史并没有迫不及待地回笼资金，依旧耐心地将全部盈利再度投入游戏开发中，SQUARE因而蒸蒸日上，1991年时更因为积极配合任天堂普及新主机SFC而跃居业界一线软件厂商。1994年8月初头，编号9620-SQUARE终于如愿以偿地在东京证券交易所二板上市，持股量超过50%的宫本雅史其身家在一夜间暴涨了数倍。次年SQUARE股票又于一板登场并进行了1：1分拆转配，宫本雅史借机从中一举套取了上亿美圆的巨利，多年的辛勤孕育终于结出了丰硕果实。





1995年末，日本业界正处在大变革前夜，各大势力的交锋达到了白热化的程度，SQUARE则成为了争相拉拢的主要目标，一直在海外游历的宫本雅史悄然返回了日本。虽然SQUARE社内以坂口博信为首的一些技术者大力推动加盟索尼PS的计划，实际经营决策者宫本雅史却一直举棋未定，毕竟任天堂阵营是SQUARE过去茁壮成长的温床，毕竟任天堂至今仍然掌握着业界的主导权，轻言离弃完全可能导致灭顶之灾。然而山内溥在当年初心会的基调讲演却令宫本雅史非常愤慨，任天堂即将采取的控制软件发行数量政策无疑将极大束缚SQUARE这家上市企业的未来发展，在倾听副社长铃木尚对任天堂营销方针的批判后，宫本清醒认识到SQUARE有必要自行构筑起一套现代化的商品销售网络以彻底摆脱硬件厂商的桎梏。在宫本雅史的授意下SQUARE全面进军PS阵营，TV游戏产业由此翻开了全新的一页。

宫本雅史成功推动了游戏产业格局巨变后，曾经试图进一步把日本最大的游戏相关媒体出版集团ASCII纳入囊中，后来在CSK集团和世嘉的联手干预下他的计划终告落空，此后宫本雅史远赴海外发展，不再干预SQUARE的经营事务。2002年SQUARE经营发生严重危机时，宫本雅史因在东南亚地区的投资也相继发生问题而暂时无力援手，SQUARE不得不将19%的股份低价抛售给SCE。暗中觊觎SQUARE多时的ENIX社长福岛康博判断宫本雅史已然自顾不暇，悄悄与SQUARE经营层展开了合并谈判，终于在2002年11月29日联合公开发表合并声明，当宫本察觉时一切木已成舟，他在股权分配比例上进行了微弱抗争后被迫默认了现实。

虽然宫本雅史从来没有参加过《FF》的任何实际开发工作，但正因为其识人之明，SQUARE才拥有了坂口博信、河津秋敏等一批优秀人才。

也正因为宫本雅史赌徒般的豪爽气质，才能够孕育出SQUARE那种大胆创新的社风！

2004年5月末最新公布的日本亿万长者的个人纳税额排行榜中，宫本雅史位列第41位。

后记

"《FINAL FANTASY》系列"从初代至今已经渡过了整整18个年头，由那时的13人众到现在动辄数百人的超大规模团队，无数人的青春和汗水才堆砌成了今日的业界之巅，拙文收录区区20人不过是其中比较杰出和著名的人物，还有更多的辛勤耕耘者限于篇幅而无法逐一介绍，在此谨表示由衷敬意。

还要感谢我的朋友MELTINA，感谢他在SQUARE相关资料上提供的无私援助，从某种角度上看，似乎他比我更具备写这篇人物列传的资格，惶愧不胜……

幻想启示录

人为何而生？

为了梦想、为了憧憬、为了一切美好的东西（FANTASY）。

死亡的标志是什么？

预示着将失去所有得到的或即将得到的东西（FINAL）。

人因何而生？又因何而死？

恐怕没有谁能够正确解答这个问题。

然而对于美的追求肯定是人存在的最大理由。

什么是美？

绚丽、辉煌、激情、愉悦，还是永远的期待……

文：太阳黑子工作室 DARKBABY

本文仅代表作者观点，文中部分译名与本书其他文章略有出入。敬请读者留意。

《FINAL FANTASY》

DIRECTOR	坂口博信
剧本	坂口博信／寺田宪史
音乐	植松伸夫
人设和原画	天野喜孝
发售平台	FC
发售日期	1987年12月18日
价格	5900日元
游戏容量	2Mb+64k
开发成员	13人
日本国内销量	52万份
海外销量	约8万份
销量最高第四位（总计入围8次）	
认知度最高第二位（总计入围57次）	
《FAMICOM通信》评分30分（注：《FAMI通》前身，1996年后改名至今）	
1987年度日本家用游戏最佳剧本奖	



本作首次确立的概念：

1.世界观：土、水、火、风四元素水晶构成的世界观（《FF》I–VI、IX）。
2.飞空艇的诞生：（除《FFVIII》以外历代作品登场，《FFVIII》为太空船Ragnarok）。
3.职业和系统：职业和魔法系统确立基本雏形。
4.前奏曲：植松伸夫为游戏的序幕创作了一段充满流动感的乐曲被沿用至今。

世界被黑暗笼罩着
风静止了
海啸
大地在腐败
人们相信一个预言
而且在等待着
"这个世界被染成黑暗时，将有4名光之战士出现"
而现在

正如预言
4名年轻人出现在这个世界
这4个年轻人真的是光之战士吗？
操纵形成世界的4种力量——
土、火、水、风的敌人真的能够被打败吗？
首先要让4种水晶恢复光辉
阻止世界的崩溃！
那么即将起程了
4位光之战士们……



以上便是《最终幻想》（《FINAL FANTASY》）那段著名的序幕导言，坂口博信本人多年后对于"FINAL FANTASY"这个标题亲口解释的含义并非通常人们所认为的"最后的幻想"，而是"终极的纪念"。

1987年堪称家用游戏史上里程碑式的RPG年。在这一年里，ENIX的《DQII》出现了罕见的彻夜排队现象从而完全确立其王者地位，另辟蹊径的任天堂《塞尔达传说》也同样奠定了A·RPG霸主的基业，整个家用游戏产业在众多名作大作的粉饰下处在一片欣欣向荣的黄金时期。然而此时的SQUARE却处在生死的边缘，一连串对应FC–DISK SYSTEM系统的游戏遭遇惨败，导致该社



营严重亏损，身为软件开发部门主要负责人的坂口博信对自身的能力产生了严重质疑，他甚至决定从此退出这个行业彻底归隐，但在结束所有的痛苦之前，坂口准备全力制作一款能够真正展现自己梦想的游戏来纪念属于SQUARE的那段时光，于是他把这款RPG游戏命名为《FINAL FANTASY》。

坂口博信本人是一个狂热的电影爱好者，同时也是推进游戏电影化的先驱，早在8位元时代的《FF》已经充分体现其创作理念。坂口博信为《FF》设计了一个非常奇特的时间环，被封印的土、水、火、风四水晶元素魔人为恢复对星球的统治力量而把侏儒武士加兰多（Garland）传送到2000年前，在那个时代加兰多与四水晶元素合体成为大魔王卡奥斯(Chaos)，四名传说中的光之战士的使命就是阻止卡奥斯的计划……游戏中对于2000年时间环设定的解释非常含糊其辞，以至于有许多人猜测这是一部未完成的作品，事实上这个设定来源于詹姆斯·卡梅隆(James Cameron)拍摄的《终结者》，这部由施瓦辛格主演的著名电影提供了坂口博信大量的创作灵感。与坂口共同执笔的剧作家寺田宪史又赋予了四元素水晶力量的概念，《FF》系列在其初代作品就基本确立了创作理念和世界观。使用2Mb大容量的《FFI》所体现的图像水准相当惊人，这一切应当归功于主程序师纳什·吉贝利(NASIR GEBELLI)的天才，正是他的努力才使得坂口博信的一些电影化尝试在当时硬件机能相对局限的FC平台获得了成功。《FFI》中出现了许多大迫力的特定剧情画面，飞空艇浮上和四勇士进入异次元空间等场景都给人们留下了震撼。

《FF》初步确立了全系列的魔法和职业系统的基本雏形，该游戏开始时共有战士、小偷、格斗家、赤魔道士、白魔道士、黑魔道士等六种基本职业可供自由选择，玩家的抉择将使游戏的难易度发生变化。例如四个白魔道士的队伍将会陷入地狱般的苦战，在遇见神龙巴哈姆特后还可以进一步转职上级职业。《FFI》又设计黑白两套基本魔法系统并一直延续至今，全部魔法种类共64种，黑白魔法各占一半。

有一个鲜为人知的小秘密足以证明《FFI》在诞生时其制作团队欲与其他RPG力作抗衡的强烈胜负心！该游戏的艾尔夫城(Elf Castle)中白魔法屋的右后方有一座矗立着三块墓碑的坟地，在最左边的墓碑上写着“这里躺着LINK”，LINK是《塞尔达传说》的男主人公，《FF》的美版中同一块墓碑上却镌刻着Erdrick的名字，Erdrick为《DQ》系列的重要人物。《FF》能够在日本以外的其他地域发售却应该归功于任天堂的努力，NOA(北美任天堂)于1989年12月31日正式在北美推出了《FF》，但销售成绩却并不理想，仅仅达到了8万份左右。然而时至今日在美国网络上流传着大量的《FF》相关评论和研究文章却可以证明该作品当时确实获得了许多购买者的一致认可，这为该品牌以后在全球各地生根开花打下了坚实基础。顺便一提，早年的战略盟友Micro Cabin在获得SQUARE许可后于1989年秋在日本家用电脑平台MSX推出了《FF》的移植版本。

《FF》的52万份累计销量和权威媒体评价30分等综合成绩与《DQI》当初110万份累计销量和36分评分都相去甚远，然而对于SQUARE这样一家濒临破产的企业却具有至关重要的意义，重拾信心的坂口博信也决心沿着过去的发展道路继续走下去……

《FINAL FANTASY II》

DIRECTOR	坂口博信
剧本	寺田宪史／河津秋敏
音乐	植松伸夫
人设和原画	天野喜孝
发售平台	FC
发售日期	1988年12月17日
价格	6500日元
游戏容量	2Mb+64k
开发成员	16人
日本国内销量	76万份
销量最高第二位（总计入围11次）	
认知度最高第一位（总计入围34次）	
《FAMICOM通信》评分35分	
1988年度日本家用游戏最佳剧本奖／1989年度综合大奖／1989年度RPG奖	





本作首次确立的概念：

1.希德（Cid）：以后历代作品中以各种不同职业和面貌登场的角色。
2.陆行鸟：名为Chocobo的鸟类生物如今已成为了FF系列的吉祥物，其族类日益庞大。
3.究极术：最强魔法アルテマ（ULTIMA）成为历代作品薪火相传的不灭传统。
4.武器熟练度：继承演化为《Sa.Ga》系列。

在一个遥远的世界，长久以来的和平正遭到破坏，这是因为帕拉美奇亚帝国皇帝从魔界召来了大批怪物，他们在大地上肆意屠杀，妄图征服世界。为了对抗浩劫，菲因王国建立起了反抗力量，代表正义的人们与敌人浴血奋战，但是在帝国军队的强大攻势下，菲因城失守了。菲里奥尼尔(Frioniel)、玛利亚（Maria）、凯伊(Guy)和里昂哈特（Lionhart）四位菲因城少年的亲人在战乱中全部被敌人所杀害，他们在逃亡途中遭遇帝国军狙击，菲里奥尼尔三人被菲因王国公主海尔丹率领的反抗军所救，但里昂哈特却从此下落不明……

1988年又是RPG史上值得大书特书的一年，《DQIII》达到了380万份以上的空前销量并在日本引起了社会性话题，许多厂商纷纷推出RPG作品抢搭顺风船，然而真正可以稍仰后尘的还是SQUARE的《FFII》。前作的热卖或多或少带有一些偶然因素，《FFII》的成功则完全归功于其独自风格的确立。虽然本作的容量没有任何增加，但凭借着纳什·吉贝利等人娴熟的编程技术将比前作远为丰富的内容装入卡带中。寺田宪史主笔的剧本营造了国家战争的宏大场面，细致描述了战乱给人们带来的无穷灾祸，玩家的心绪在频繁的生离死别中跌宕起伏。在角色的性格刻画上也比前作更加真实丰满，野心勃勃的里昂哈特（Lionhart）是历代FF系列所塑造的经典人物类型，此类特立独行的角色往往比主人公更能够获得玩家青睐。坂口博信为《FFII》设计了一个名为希德（Cid）的角色，他对电影《星球大战》系列中指导者Yoda这个人物非常热爱，希望在《FF》中也能有这样一位提供玩家帮助的重要NPC，希德在本作中扮演一位酷爱飞行的私人飞空艇驾驶员，他在临终前将自己的挚爱托付给了菲里奥尼尔一行。在以后的历代作品中希德都肩负着重要的使命以不同面目登场，时而是脾气暴躁的机械技师，时而又是慈祥和蔼的学校校长，甚至在《IV》和《VII》中还以玩家可控制的角色参战。

由河津秋敏构想的熟练度系统颇受争议。《FFII》中魔法、武器的威力和攻击次数都必须根据熟练度来决定，魔法的威力总共九级，而物理攻击的最高连击次数也与此相同，玩家需要反复使用同种魔法或同一件武器使攻击威力得到提升，但由于武器需要不断更换，第四主角又一再轮替，导致许多玩家对此不胜其烦，综合了广大消费者的反馈意见后SQUARE在以后的《FF》系列便放弃了这个全新尝试。“关键词”也是仅出现在《FFII》中的系统设定，在游戏中与以往普通的RPG不同，在人物对话中有一些关键词需要记忆。这就是对话记忆系统（Word Memory

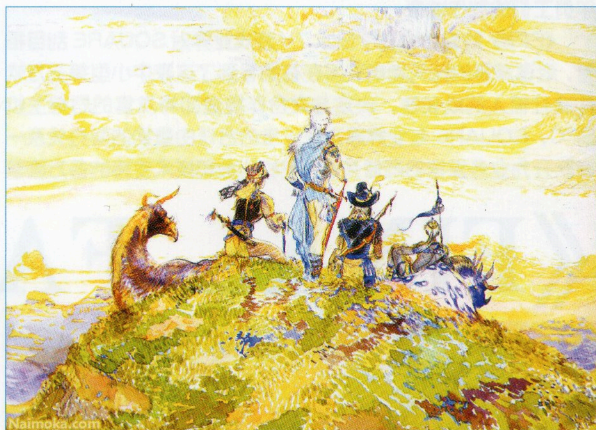


System)。当与某人对话时如果有重要的情报就会有特殊音效发出，选择おぼえる（Learn）后再选择那个突出显示的词就可以记住了。而之后对某些人选择たずねる（Say），就可以打听到相关的事物的消息，这在游戏中是推进剧情发展的关键。《FFII》中的交通工具也比前作大大增加，除飞空艇外还有独木舟、雪橇等。当年负责美工设计的石井浩一在设计交通工具时无意中按照鸵鸟的形象描绘了一种黄色羽毛的大型鸟类，这种名叫 Chocobo 的生物与人类的关系非常亲密，长年担当座骑和运输工具，由于人气度极高的缘故，这个偶然诞生的可爱生物以后成为了"《FF》系列"的吉祥物。

年末发售的《FFII》以76万本的销售成绩一举压倒了《女神转生》等作品稳居榜眼，在1988年度的游戏综合评奖中虽然败给了《DQIII》，但却从崛井雄二手中夺取了最佳剧本奖，在次年度的游戏综合评奖又连续获得了综合大奖和年度 RPG 奖两个重要奖项。虽然与《DQ》并驾齐驱尚言之过早，但《FFII》已经让SQUARE的名字逐渐成为了舆论关注的焦点。

《FINAL FANTASY III》

DIRECTOR	坂口博信
剧本	寺田宪史
音乐	植松伸夫
人设和原画	天野喜孝
发售平台	FC
发售日期	1990 年 4 月 27 日
价格	8400 日元
游戏容量	4Mb+64k
开发成员	20 人
销量	140 万份
销量最高第一位（总计入围 16 次）	
认知度最高第一位（总计入围 11 次）	
《FAMICOM 通信》评分 36 分	
1990 年度日本家用游戏最佳剧本奖	



本作首次确立的概念：

1. 职业系统：田中弘道等人将《FF》的职业系统进一步完善化，从而初步完成了以后系列作品中不断传承繁衍的基本职业架构。

2. 召唤兽：华丽的召唤兽画面成为此后 SQUARE 充分展示其美工和技术力的主要卖点。

3. 飞天猪莫古（Mog）：飞天猪看起来像有着眯缝而歪斜的眼睛、一对类似红色蝙蝠的翅膀和一根黄色天线的白色泰迪熊玩具，他们会用可爱的声调说"Kupo"和"Kupopo"，植松伸夫还特意为之创作了特有的主题曲"Critter Tripper Fritter"。据说，飞天猪可以通过头顶的天线与远方的同伴进行心灵感应。

4. 星空结局：从《FFIII》开始，无论剧本的结局如何，任何一款正统"《FF》系列"都是以星空背景和中央的"THE END"结束，并在电源中断前反复循环播放轻柔舒缓的前奏曲。

1990年4月27日，《FFIII》以8400日元的破格高价发售后却突然激发了轰动性的市场效应，最终达到了累计140万份的销量，该系列自此由二线级游戏一跃成长为可以影响业界格局的超级大作。

《FFIII》突然爆发大人气有着相当特殊的时代背景。1990年前后正处于 TV 游戏产业的更新换代期，许多短视的日本厂商把垂暮之年的 FC 主机视为倾泻低成本劣作的平台，玩家对每下愈况的游戏品质产生严重不满，SQUARE经营层认为国内普及量超过1500万的FC尚有相当长的稳定发展期，依然决定将高成本大制作的《FFIII》按计划发售，4Mb 的超大容量对于当时来说绝对是诚意的证明。在那个万马齐喑的低潮时期，本身品质就非常出众的《FFIII》获得消费者一致追捧完全在情理之中。

《FFIII》的剧本由寺田宪史独自执笔，这也是他最后一次参加《FF》系列的制作，此后就因为理念严重分歧而与SQUARE分道扬镳。和前作个性鲜明的主角形象截然相反，《FFIII》的四个主角却是被冠以洋葱骑士称号的无名氏，制作人的说法是试图让玩家增加亲身体验的代入感，然而关于主角缺乏个性的尖锐批判多年来始终不绝于耳。故事的序幕讲述了四位战士因大地震跌入了山洞中，无意中发现了被掩埋多时的风之水晶后毅然接受了拯救世界的沉重使命，寺田宪史再次显露其"冷血无情"的面目，大量的同伴在冒险途中悲壮地倒下，最后正义的勇士们终于打倒了邪

恶的黑暗之云。《FFIII》的冒险世界由上下两层构成，玩家可以在此体验到堪称家用机史上最恢弘的史诗篇章，游戏进程中后期的高自由度尤其令人称道。由于使用了空前的大容量，《FFIII》感官效果也极度满足了玩家的欲求，召唤兽的大迫力画面至今犹为人所津津乐道，PSG音源的BGM品质也达到了硬件性能的限界，同时植松伸夫也达到了他编曲生涯中的一个创作巅峰期。

《FFIII》的系统完全折返原点，根据初代作品进行了大幅度改良进化，除了全新搭载的召唤兽系统以及变身系统外基本忠实继承了《FF》的精髓。职业系统也在该作中得到全面强化，水晶与转职系统的结合使得游戏性直线上升，取得的水晶越多，所能转职的职业也就越多，总共多达22种的不同职业选择让人兴奋不已。"《FF》系列"中与陆行鸟具有同等人气的飞天猪莫古（Mog）也在本作首次登场亮相，有爱好者从石井浩一日后一再"偷偷摸摸"地在其成名作《圣剑传说》里加入一些飞天猪相关的隐藏要素而猜测该可爱形象同样出自其手笔。《FFIII》还有一个有趣的隐藏情节：在偏远的吉萨小镇上，玩家可以通过秘道进入一个名为"SQUARE开发室"的隐藏房间，开发成员们将向玩家表达其制作感想，其中一位日后大红大紫的人物会说"我们等待你的来信——史克威尔开发小组！"用这种美国风格的恶搞方式与玩家互动实在是非常的新鲜，从另一角度也证明了当时SQUARE的青年员工们的制作诚意。

《FFIII》的成功令整个日本TV游戏业界对SQUARE刮目相看，老谋深算的任天堂也实实在在地看到了这家中小型第三方软件会社惊人的成长性，决定与之合作推进即将发售的后继主机SFC，SQUARE与业界霸主任天堂的合作由最初的契约关系一举跃升为业务提携的同盟关系，在权利金和技术支持的各方面享有特殊待遇，这一切都是SQUARE在16位主机时代独步天下的根源所在。



SQUARE对《FFIII》这部作品抱有非常特殊的感情，至今为止"《FF》系列"的《I》、《II》两作多次被复刻，《IV》、《V》、《VI》三作也曾同时移植PS平台，然而对复刻《FFIII》始终秉持着相当审慎的态度，WSC版本《FFIII》发表后其玩家期待度一度进入了前五位，随着WSC逐步淡出市场，将《FFIII》移植其他主机平台的呼声日益高涨，但厂商至今仍没有给予满意的答复……

《FINAL FANTASY IV》

DIRECTOR	坂口博信
剧本	坂口博信／时田贵司
音乐	植松伸夫
人设和原画	天野喜孝
发售平台	SFC
发售日期	1991年7月19日
价格	8800日元
游戏容量	8Mb
开发成员	30人
日本国内销量	182万份
海外销量	34万（海外版名称《FFII》）
销量最高第五位（总计入围9次）	
认知度最高第一位（总计入围21次）	
《FAMICOM通信》评分36分	
1991年度日本家用游戏综合大奖／第一届SFC游戏评选最优秀作品奖	
1991年度最佳剧本奖、背景音乐奖、RPG奖	



本作首次确立的概念：

ATB模式："系统之神"伊藤裕之发明的真实时间战斗系统（ACTIVE TIME BATTLE）是《FF》系列最具有代表性的创新设计。

1990年末的大型记者招待会上，坂口博信代表SQUARE阐述了未来经营方针，为了使得软件开发实现效率化，未来的FF系列的开发阵容将整编成两个团队进行并行运作，这无疑是SQUARE从原来手工作坊式的经营模式向现代工业企业过渡的重要标志。在高潮时正式发表了分别对应FC和SFC的《FFIV》、《FFV》这两部作品。日本各大媒体都对这个发表会进行了全面报道，任天堂的股票当日即告涨停，世嘉股票则开始了连续一个月的急速下挫……

1991年2月3日，SQUARE宣布永久冻结原计划于FC平台的"《FF》系列"最新作的开发。

2月6日，SQUARE正式发表SFC版《FFIV》完成度已经达到30%以上。

4月，任天堂独自举办的大规模游戏商品展览初心会隆重举行，虽然对应FC的软件仍然占了绝大多数，但与会者的视线焦点都集中在新科状元SFC的两大杀手级软件《塞尔达传说 众神的三角力量》和《FFIV》。大家惊奇的发现，可提供现场试玩的《FFIV》的完成度之高远远超出了厂商先前的预告，这无疑宣告了任天堂和SQUARE已经实质性结成了紧密的战略伙伴关系。《FFIV》的正式公表使得高歌猛进中的SFC主机再次加速，任天堂当即把原先月产50万台体制调整为月产100万台，日本本土的主机争霸战已经毫无悬念可言。《FFIV》于7月19日这个夏季商战最关键的时刻发售，为了第一时间入手该游戏，日本各地的小卖店出现了过去只有《DQ》和《马里奥》等超级大作发售时才有的排队抢购现象，《FFIV》取得了144万本的销量，在当时SFC的300万玩家中约一半的用户购买了这部游戏，如此高的装着率在游戏史上也绝对不多见。仅《FFIV》发售前后的三周内，SFC主机就疯狂销售了近50万台，日本许多地方都出现了严重断货现象。

《FFIV》是SQUARE游戏制作理念发生突变的一个重要转折点。在剧本创作过程中坂口博信和寺田宪史产生了重大分歧，坂口博信认为随着受众者的不断扩展，未来的“《FF》系列”应该充分活用硬件机能突出演出效果，创作剧本时多着墨于人物性格和心理的描写，而对话则尽量趋于口语化。寺田宪史对此表示强烈反对，他声称为了迎合大众而改变过去追求思想性的理念，必然将使得《FF》流于媚俗。争执的结果，寺田宪史愤然退出了“《FF》系列”的开发团队并成为以后日本对“《FF》系列”批判最激烈的业内知名人士。《FFIV》的剧本由坂口博信和时田贵司共同执笔，事实上本作的世界观受前作影响相当之深，同样延续了三层世界的构造，依然是扣人心弦的水晶争夺战，时田贵司曾经连续奋战数周创作了多达近百页的剧本，当获悉因为卡带容量限制必须把内容压缩到原来的十分之一时，其心情极度低落。虽然在剧本整体的思想性方面《FFIV》并不如前三作那样深刻，但在对众多正邪人物的性格描绘方面却非常成功，或许时间能够使玩家逐渐淡忘《FFIV》的剧情，但游戏中那些鲜活的芸芸众生却教





人时刻难忘。主角塞西尔原先是巴洛恩帝国的一名暗黑骑士，由于良心的谴责他辞去了红翼军团司令官的职位开始了放浪之旅，在白魔导师罗莎的引导下终于战胜了内心的阴影成为了坚定的正义战士。外表柔弱的罗莎实际上是一个意志非常顽强的角色，她时时以自己的言行对周围的人物产生积极影响。龙骑士卡恩是塞西尔的莫逆之交，但他一直暗恋着罗莎并因此在内心深处隐藏着对塞西尔的妒恨，窥破他心计的大魔法师高贝茨则乘虚而入。高贝茨是截然不同于其他游戏中奸角形象的人物，此人狡诈凶残并善于思考，性格孤僻而喜欢独处，然而当他意识到这个世界所面临的危机时，果断地放弃了自己的野心与正义势力站在了一起。除了以上这些以外；其他诸如魔女蕾蒂娅、武道家杨、老技师希德等人物也值得我们品味再三。硬件机能的进化也使得游戏发生了本质的进化，虽然这次纳什·吉贝利不再担当“《FF》系列”的主程序，由成田贤领军的SQUARE青年程序员们还是非常圆满地完成了开发工作。游戏中活用了SFC的扩大缩小等硬件机能，使得视觉效果发生了跳跃性的进化，植松伸夫和天野喜孝两人的艺术价值也随着硬件表现力的提升而逐渐凸显，8路PCM音源把植松飘逸变幻的曲风发挥得有若行云流水，天野喜孝笔下光怪陆离的怪物形象则更富有中世纪幻想色彩。在战斗系统上也发生了革命性的进化，伊藤裕之创造了真实时间制的全新ATB战斗模式（ACTIVE TIME BATTLE），这种疑似互动的模式使得战斗更真实更具有战略性，该系统后来被视为“《FF》系列”的重要象征物。SFC版《FFIV》还有着一个已经逐渐被人遗忘的典故，该游戏原本在SQUARE软件开发序列里是作为《FFV》而存在的，由于后来忽然决定终止FC版《FFIV》的开发，同时进行中的SFC版《FFV》便被改为了《FFIV》，原FC版《FFIV》转移上位平台后就成为了后来的《FFV》。由于一些新规玩家抱怨《FFIV》难度太高，SQUARE于年末又推出了EASY TYPE版本，几乎同时还以《FFII》的标题在北美地区发售并取得了34万份的不俗销量。

《FFIV》的发售使得SQUARE名利双收，不但连续夺取了业界多项重要的游戏评奖，还进一步取代了ENIX成为任天堂阵营最重要的第三方软件商。

《FINAL FANTASY V》

DIRECTOR	坂口博信
剧本	坂口博信／北濑佳范
音乐	植松伸夫
人设和原画	天野喜孝
发售平台	SFC
发售日期	1992年12月6日
价格	9800日元
游戏容量	16Mb
开发成员	40人
日本国内销量	262万份
《FAMICOM通信》评分34分	
第三届SFC游戏评选最优秀作品奖	



本作首次确立的概念：

ABILITY SYSTEM系统：将通过战斗获得的AP值来习得职业技能的设定。

1992年9月末，ENIX的超人气大作《DQV 天空的新娘》发售后再次获得空前反响，各大电视台争相报道玩家冒雨排队抢购的火爆场面，这对于顺调开发中的《FFV》无疑是一封极具杀伤力的挑战状，有人建议将《FFV》押后到1993年春推出，然而坂口博信却坚持认为毫无必要。

12月6日，历经磨难的《FFV》终于如期问世，从该游戏作为《FFIV》在FC平台发表以来辗转经历了两年多的开发周期，市场的期待度因此膨胀到了极限。发售当天出现了丝毫不逊色于《DQV》那时的排队长龙！《日经新闻》在显要版面以“1992年冬季商战——《FFV》话题独占！”为标题对日本各地的热烈场面进行了全方位报道，《FFV》的销量达到了245万本以上，该系列终于实至名归地与DQ系列并称日本RPG双璧。

我们完全应该《FFV》看作是真正的《FFIV》，该作品可谓是FF系列变革途中的一个完美接合点，继承了前三作精髓的同时融入了制作者顺应时代潮流的全新诉求，放眼至今为止的历代FF系列乃至整个RPG游戏之林，《FFV》都堪称演做俱佳的巅峰杰作，就连反FF系列急先锋的寺田宪史先生对该作也不吝溢美之词。《FFV》的剧本创作再次由阪口博信和北濑佳范共同执笔，实际上北濑承担了其中绝大部分的工作量，这个曾经幻想成为一个黑泽明那样世界级名导演的青年赋予了《FF》许多崭新的理念，使得该系列电影化的独特风格更臻化境。故事序幕的表达方式便与过去的所有RPG作品截然不同，通过风之力量突然消失的事件把游戏中主要角色用一根伏线巧妙贯穿在一起，随即展开的剧情自然流畅而没有丝毫造作感，游戏中时间流动感和空间交错感营造得相当出色，横跨700年光阴的两代水晶战士为了拯救三重世界的危亡而与邪恶势力展开殊死战斗，最后勇气和信赖等正义力量打倒了终极的“无”之力量。虽然没有类似《FFIII》中那些生离死别的露骨煽情，更没有《FFIV》里那频繁登场的芸芸众生，然而几乎所有的正邪人物都给玩家留下了深刻印象，法利斯和雷娜两姐妹的生动描绘更是令人拍案叫绝。法利斯是泰肯王的长女，自幼流落民间而在海盗群中长大，因而养成了大胆泼辣的性格，游戏中法利斯挺身面对危难时的果敢刚毅、获悉自己身世后的镇定沉静、对心上人的大胆告白等都刻画得非常传神，最令人难忘的法利斯站在船桅杆上目睹着自幼相伴的大海龙シルドラ因为受伤过重逐渐沉入海中那一幕，虽然并没有大段的台词，但在低沉忧伤的背景音乐衬托下却完全达到了无声胜有声的渲染效果。生于王家的雷娜自小丧母，其性格外柔而内刚，一个喜欢与小动物交流的弱质少女为了与父亲共同捍卫国土而苦练武术，在经历了许多难以想象的艰险后终于成长为勇敢的水晶战士…北濑佳范在《FFV》的出色表现令业界刮目相看，有人把《FFI》～《IV》





称为“坂口のFF”，而把此后的《FF》称为“北濑のFF”，从某种角度上看这种断代方法并非无稽之谈。《FFV》的其他各方面同样几尽无可挑剔，植松伸夫已经完全掌握了SFC的音源机能，其独自风格的空灵曲风比之前作有了更为传神的表述，SQUARE也不惜耗费重金再现了逼真的交响乐音质。新入员工野村哲也第一次参与了“《FF》系列”的制作，他主要负责怪物的形象设计，其独具想象力的构思使得他笔下的许多怪物角色以后成为了该系列的传统形象。当然，更多的玩家为《FFV》严谨的系统所倾倒，除了延续前作的ATB真实战斗模式，结合了ABILITY SYSTEM的职业树设定更加平衡，黑魔道士、白魔道士乃至龙骑士等数十种职业都各具鲜明特征，每个职业又都设定了大量技能，善加组合与活用能够在战斗中发挥意想不到的绝大效果。深奥的职业系统也提供了游戏重复娱乐的可能，战斗不再是单调的一来一往，玩家必须通过思考才能顺利通关，在游戏性方面达到了空前的高度。

《FFV》是SQUARE发展史上具有划时代意义的一部作品，无论口碑还是游戏销量，“《FF》系列”第一次真正与过去的霸者“《DQ》系列”等量齐观，这部作品的艺术价值更令其足以名载游戏史册。《FFV》也是坂口博信参加实际现场作业的最后一部《FF》系列作品，此后他全力负责软件开发运营和人事安排等具体管理事务，北濑佳范等后起之秀逐渐成长为开发骨干力量。

《FINAL FANTASY VI》

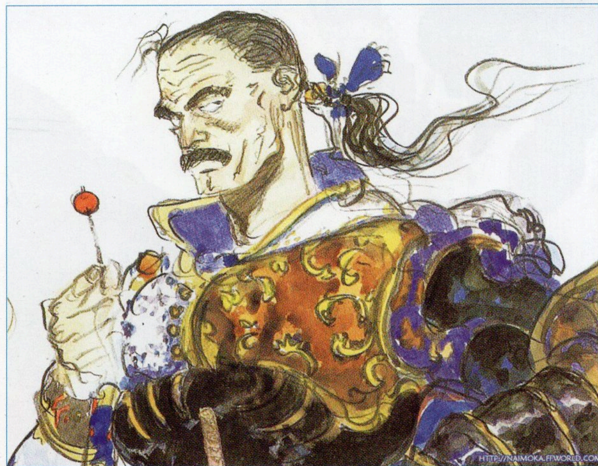
PRODUCER	坂口博信
DIRECTOR	北濑佳范／伊藤裕之
剧本	坂口博信／北濑佳范／伊藤裕之
音乐	植松伸夫
人设和原画	天野喜孝
发售平台	SFC
发售日期	1994年4月2日
价格	11400日元
游戏容量	24Mb
开发成员	60人
日本国内销量	262万份
海外销量	81万份
《FAMICOM通信》评分37分	
第四届SFC游戏评选最优秀作品奖 最优秀RPG奖／最优秀美术奖／最优秀音乐奖 最佳男主角奖：洛克、艾德加 最佳女主角奖：莎莉丝、天娜	



本作首次确立的概念：

MINI GAME：本作中出现了大量有趣的迷你游戏并对剧情发展产生直接影响。

4月2日，《FFVI》以11400日元的超高价格面世，这是一个相当令人不安的价格定位，除了全球性半导体价格飙升的原因以外，该游戏的制作费高达破天荒的10亿日元规模。为了打造这款王牌力作，SQUARE组成了前所未有的60人团队奋战八个半月，每个人都力图把自己的才华最大限度地发挥出来，事实证明他们的努力并没有白费。



玩家似乎并不在意那高得离谱的软件价格，首批出货的250万份软件在三周内即被抢购一空。舆论对《FFVI》的评价也呈现一边倒之势，媒体毫不吝啬地以“史诗”或者“不朽”等溢美之词来赞美该游戏的巨大艺术成就。即使以今日的眼光评价《FFVI》依然是2D图形时代的终极状态，SQUARE为此特意开发了一套全新的图形引擎，所有SFC硬件机能具备的特效都被充分发挥，天野喜孝细腻的水彩画风格在游戏中得到逼真再现，而植松伸夫配乐的神髓同样以近似交响乐的效果为时人所欢喜赞叹。SQUARE开发人员的制作技巧更是达到了登峰造极的境界，在该游戏中居然可以做到用细微的小动作来表现人物的思想和性格。邪恶魔导士杰夫卡可能是游戏史上最令人厌憎的反派角色，他在电子合成的变态笑声中粉墨登场，四顾张望一番后杰夫卡伸出小指示意随行的士兵上前为他掸去衣服上的尘灰…寥寥数笔便将一个猥琐变态且色厉内荏的奸诈人物形象刻划得纤毫毕现。同样是电子模拟音的笑声，却能够在不同场合体现不同人物的性格，杰夫卡在河中投毒后的窃窃私笑完全暴露其内心的狠毒凶残，而马修初登场时爽朗的笑声则让玩家真切感受到他性格的豪放不羁。在镜头的运用手法上，SQUARE更是将其电影化的创作思想诠释到前无古人、后无来者的高度，无论在陆地行进时的斜视角还

是飞空艇遨游天空的俯视角，或者演绎重要场景时的近距离视角，都能让我们真切体会到其在RPG游戏表现技巧上的深厚功底。加源奋力追赶被魔列车带走的妻儿那一幕是被传诵至今的经典场面。SQUARE 采用一种横向移动的平行视角来表达游戏人物当时焦躁无助的心情，这个场面后来被许多游戏制作养成学校收录为示范教材。但《FFVI》并非毫无缺憾，为了进一步迎合大众SQUARE 刻意大幅度简化了该游戏的战斗系统，其职业系统远不如前作那么个性鲜明，玩家只需要按照固定的模式组合技能便能很轻松地通关（装备同时使用两种武器的源氏之手和连续四次物理攻击的魔石）。《FFVI》并不是一款以战斗乐趣为卖点的游戏，整个游戏中几乎没有一个能让玩家留下深刻印象的强悍对手，著名的章鱼 Ultros 不过是插科打诨式的丑角人物。《FFVI》是 SQUARE 创作思想本质转换过程中的重要标志物，坂口博信过去一直构想的电影化制作理念经过北濑佳范等人的不懈努力终得以具象化，不得不承认《FFVI》中几乎所有的游戏人物都刻画得相当成功，无须笔者再多费笔墨一一赘述。次年，《FFVI》以《FFIII》的标题在北美发售并取得 81 万本的销量，这是过去日式 RPG 在欧美地区从未有过的优异成绩，《FINAL FANTASY》这款游戏品牌终于凭借其无可挑剔的水准获得了海外玩家的广泛认可。

《FFVI》在 1994 年内可谓一时话题独占，连续囊括多项重要大奖，业界知名人士的褒奖不绝于耳，但 SQUARE 对此却并不满意。经营层曾经冀望这部空前大投入的力作可以达到过去《DQIII》所创造的 380 万份的国内最高 RPG 游戏销售记录，为此不但率先采用 24Mb 的超大容量卡带，而且不吝重金聘请著名女演员拍摄天娜驾驶魔导甲在雪地行进的实写 CM 广告片并于黄金时段连续滚动播放，但一连串处心积虑的努力却仅仅换来了相当微弱的进展，SQUARE 将所有的罪责都归咎于卡带媒体昂贵的制造价格令消费者望而却步，而卡带制造周期漫长的流通弊端更错失了最佳商机。TV游戏产业在1994年已经正式步入CD-ROM 媒体的广泛应用期，松下、世嘉、索尼等厂商纷纷推出 32 位元的高性能次世代主机，SQUARE 迫切希望任天堂的后继主机也能够采用 CD-ROM 作为软件载体，同时对商品流通进行外科手术革除多环节的弊端，然而任天堂却并不是这么考虑的，曾经紧密合作多年的两位盟友开始了同床异梦……



《FINAL FANTASY VII》

PRODUCER	坂口博信
DIRECTOR	北濑佳范
剧本	北濑佳范／野岛一成（剧本原案：坂口博信／野村哲也）
音乐	植松伸夫
人设和原画	野村哲也
发售平台	PLAYSTATION/PC
发售日期	1997年1月31日
价格	6800日元
游戏容量	CD-ROM 3枚组（国际版4枚组）
开发成员	200人
开发费用	15亿日元
日本国内销量	390万份（国际版含）
海外销量	544万份
《FAMI通》评分38分	
1997年度CESA最佳游戏评选大奖（第二届日本游戏大赏）/最佳设计奖／最佳剧本奖	



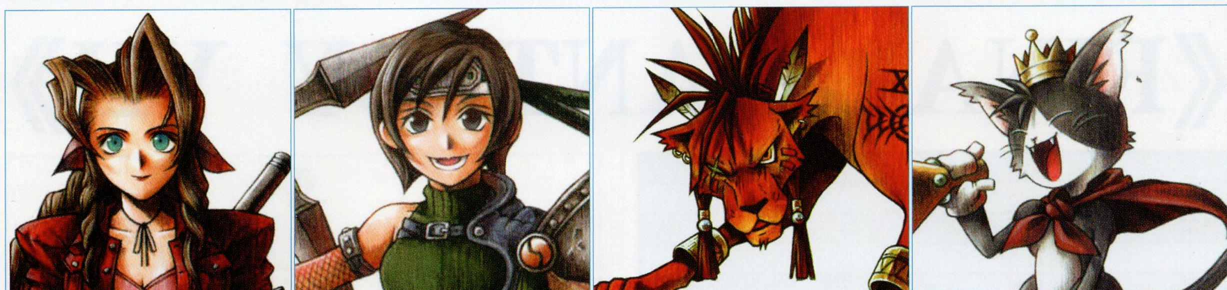
本作首次确立的概念：

1、大容量化：首部使用CD-ROM的系列作品。
2、3D化："《FF》系列"实现了由2D手绘向3D POLYGON的飞跃性技术进化。
3、SLG育成要素：陆行鸟的育成将对本作剧情产生重大影响。



任天堂与SQUARE不可调和的矛盾从1995年开始逐步深化，ULTRA64的最终规格和外型在5月间的美国E3正式公开，原先盛传该主机将会搭载MINI CD的谣言不攻自破，软件载体被确定为通常容量64Mb的新型MASK ROM，坂口博信等人的最后的希冀也随之破灭。此后不久，SQUARE在美国西雅图的开发者会议公开了利用一段ULTRA64同规格的SGI图形工作站开发的《FFVI》战斗场面重制版，号称100万POLYGON多边形的高精度三维图像立即震惊了世人，玩家们对ULTRA64的期待度急剧升温，甚至有媒体传言3D版《FFVI》将作为该主机的首发登场。然而当时并没有太多人领悟到坂口博信在接受记者访谈时意味深长的含义，坂口手指着大屏幕中的图像对记者说："这段五六分钟的战斗DEMO消耗了足足约86Mb的容量，从目前的压缩技术看完全实用化似乎还没有任何可能性……"随后PS首部RPG大作《妖精战士I》于夏初问世，SQUARE业务提携爆光后引起舆论哗然，任天堂对此也进行了质询，SQUARE以G-CRAFT并非完全子会社为理由加以搪塞。

11月21日，任天堂在千叶幕张举办的初心会商展中正式展出了N64主机及其对应软件，同时公布了该主机的售价和发售日期。任天堂社长山内溥在会场做了基调讲演，他宣称今后N64主机将采取少数精锐的经营策略，对加盟游戏厂商和游戏发行数量都进行严格控制，山内在演讲结束前还着重提及对ENIX发售N64版《DQ》非常期待！如此冠盖云集的大盛况下，SQUARE的重量级人物却均没有到场，惟有冈宫宽等几个次级别的制作人在公众场合亮相，冈宫在接受采访时表示："SQUARE至今没有收到N64的开发套件，即使未来发表对应软件也至少在明年夏季以后……"不少敏感的传媒人士都嗅到了空气中弥散的火药味。1996年2月29日，正当任天堂预订的NINTENDO64行销计划启动之时，SQUARE突然在东京召开了盛大的新作发表会，会场



上坂口博信正式宣布SQUARE全面进军SONY PS阵营，同时公布了PS版《FFVII》的DEMO画面，坂口在记者见面会上对任天堂进行了连篇累牍地无情批判："虽然过去两方曾经有过紧密地合作，但制作理念的南辕北辙致使我们不得不与任天堂诀别……"SQUARE倒戈的消息犹如威力惊人的核弹震撼了整个业界，在其影响下日本软件厂商纷拥投效PS门下。SQUARE加盟索尼阵营后立即着手组建独自的营销网络DIGICUBE，ENIX等业界五大手厂商随后也加入了这个拥有两万多家门店的便利店系统。



1997年1月31日，《FFVII》这部超级大作的发售却没有发生排队抢购的行列现象，当天售出的200万份游戏中约有70%出自DIGICUBE系统，SQUARE构想的流通革命初步取得了成功，《FFVII》同时也创造了日本游戏类产品单日销售额的最高记录。《FFVII》发售后引起了全球性轰动效应，索尼立即将PS主机的产量提升为月产200万体制，TV游戏业界势力图的进退消长自此一目了然。CD-ROM三枚组的《FFVII》容量为前作的数千倍，当时有媒体揶揄任天堂说："如果坚持使用卡带的话，每个玩家至少要花费上万美元才能玩到这样的游戏！" 软件载体的革命实现了游戏品质的全面进化，《FFVII》毫无疑问可以算得上当时家用平台RPG游戏的最高杰作。SQUARE为倾力打造这部划时代游戏，动员了200人以上的开发团队，其中美工人员约120人，社内精英几乎倾巢而出。为了迎合时代潮流的需要，SQUARE放弃了过去的人设天野喜孝，大胆起用了新人野村哲也，事实证明这是一个非常英明的决策。

由于游戏容量的限制被彻底打破，《FFVII》的思想内涵达到了空前的高度。剧本设定在某个遥远的未知星球，当魔晃能量的价值被发现后，神罗组织一跃成为控制世界的最大企业，然而魔晃能量却是维系星球存亡的生命源泉。以巴列特为首的一些正义人士组织了雪崩组织（AVALANCHE）专门从事破坏魔晃反应炉的工作，自称佣兵的男主人公克劳德也受雇于这个组织，在一次行动中他偶然邂逅了神秘的卖花少女艾丽斯，对星球充满着共同热爱的人群逐渐聚集在一起，然而阻挡在他们面前的并不仅仅是无所不在的神罗势力，一个名叫萨非罗斯的银发青年男子的突然出现让冒险旅途陷入了极大危机……剧本的起承转合极具深度，层层抽丝剥茧令玩家深陷其中难以自拔，而丰富多彩的隐藏要素又极大增强了探索欲望。除了寓意深远的故事背景，《FFVII》对人物心理和性格的细腻刻画也达到了前所未有的境界，深入挖掘到每个角色的内心里侧，让玩家与这些生动逼真的人物群像产生共鸣。当艾丽斯娇弱的躯体被萨非罗斯的利刃无情刺穿时，几乎所有人都因此情此景而感到悲伤，直至游戏的终盘时人们还是坚信那个长眠在池水中身影将再次出现在眼前。剧本创作者试图向玩家反复阐述这样的观点一人物的性格存在着表里两个截然不同的层面，每个人都试图把自己真实的一面隐藏到内心至深处。克劳德原本是一个性格懦弱的少年，经历生死磨难后身患重度瘾病，



他将自己与好友扎克斯进行了无意识的身份错位，把自己幻想成英勇善战的前神罗优秀佣兵，但当其身世之谜被揭开后则陷入了精神崩溃，最后在所有同伴的帮助下才彻底摆脱了心理阴影。不管主角配角，遑论正派反派，《FFVII》中几乎每个重要人物都刻画得入木三分，萨菲罗斯的怨愤、艾丽斯的纯真、蒂珐的爽朗、巴列特的负罪感等都一一跃然如生。《FFVII》为了能够最大限度烘托剧情，不惜工本地收录了长达60分钟的高品质CG动画，"朱农港炮击杰诺瓦"等名场面至今仍然为人津津乐道。《FFVII》使用了PS主机硬件内藏音源，其音乐品质达到了CD同等的水准，植松伸夫总共创作了100首以上的曲目。

《FFVII》也存在着许多技术和制作周期的妥协点。原计划使用的FULL PLOYGON技术由于PS主机的硬件机能局限而不得不改为FULL CG，静止贴图的背景为视点转换带来了诸多不便。另外由于制作周期间隔过长，《FFVII》的前后期CG MOVIE中角色尺寸差异非常明显，对游戏整体氛围的统一性也造成了不利影响。

凭借划时代意义的惊人表现，《FFVII》为次世代的3D RPG制定了基准，而它的诞生也标志着以往手工作坊式的游戏开发时代已经一去不复返，游戏的大规模分工制作时代已经全面来临。尽管每个FF拥趸心目中最优秀的"FF"各不相同，但《FFVII》毫无疑问的是其历史上至关重要的一款作品，这款已经被部分玩家神格化的作品带给业界的冲击是空前绝后的。《FFVII》约940万份的累计销量不但为《FF》系列历代最高记录，更是世界RPG史上值得大书特书的里程碑，就在时隔七年后的2003年度，这款软件依然在全世界卖出了21万份，无疑成为了经典历久不灭的最佳注脚。

《FINAL FANTASY VIII》

PRODUCER	坂口博信
DIRECTOR	北濑佳范
剧本	野岛一成
音乐	植松伸夫
人设和原画	野村哲也
发售平台	PLAYSTATION/PC
发售日期	1999年2月11日
价格	7800日元
游戏容量	CD-ROM 4枚组
开发成员	200人
开发费用	3000万美元
日本国内销量	369万份
海外销量	435万份
《FAMI通》评分37分	
1999年度CESA最佳游戏评选大奖（第四届日本游戏大赏）/CG MOVIE奖	
主题歌《Eyes On Me》获得日本唱片业协会GOLDEN DISC大赏	



本作首次确立的概念：

1. Draw系统：伊藤裕之全新导入的魔法抽取系统贬褒不一。
2. 主题歌：本作为全系列中首次制作主题歌，由华人女星王菲演绎的《Eyes On Me》获得了极大成功，此后主题歌成为系列的传统。
3. 联动：可以利用POCKET STATION下载MINI育成游戏《おでかけチョコボRPG》。
4. 收集要素：卡片收集系统大幅度提升了游戏耐玩度。

I'll be here......
Why?
I'll be waiting...here...
For what?
I'll be waiting for you ...
So...
If you come here...
you will find me.
I Promise.

《FFVIII》无疑是史上最具争议性的一部RPG作品，一些FC时代起就追随"《FF》系列"的老玩家痛心疾首地指责其为纯粹依靠商业炒作获得成功的低俗平庸作品，而狂热支持者们则宣称该作无论内涵还是游戏性都达到了有史以来的最高峰，即使在多年后的今天，关于《FFVIII》的争论话题似乎从来都没有停止过。

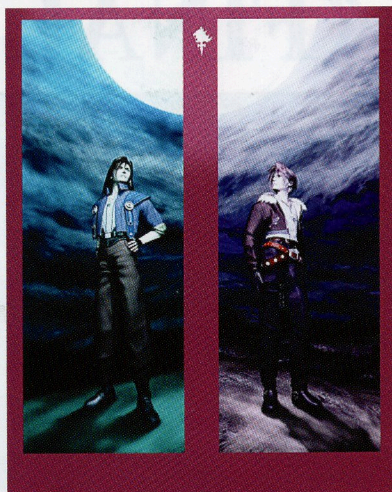
SQUARE一直致力于将FF系列塑造成世界性的伟大作品，《FFVII》的巨大成功使得经营层对此更加充满信心。为了满足欧美玩家的口味需求，《FFVIII》的人物造型由过去的Q版改为了真实比例。为了进一步追随时代潮流，《FFVIII》以超绝美型的男女角色形象和精致美妙的音乐和CG MOVIE作为卖点，甚至还专门制作了动听的主题歌。许多人为如此巨大的变化感到郁闷费解，却有更多的新规玩家为这样一部精致如玻璃樽般的作品欢喜赞叹。《FFVIII》日本发售当天就取得了218万份的销量，将前作创造的销售记录再度刷新，而在欧美地区有许多购买《FFVIII》的玩家平生第一次接触电子游戏，这款高度电影化的作品让他们产生了消





费冲动。

《FFVIII》的主题是“爱”，SQUARE 特意将首发日订在情人节前夕，或许因此才引发了诸多无端的臆测和非难，实际上这部作品的复杂和精彩程度确实达到了历代最高。故事由巴拉姆 GARDEN 的毕业典礼展开，高材生斯考尔 · 莱因哈特在舞会上邂逅了神秘少女莉诺雅 · 哈蒂莉，他并不清楚莉诺雅是某地下抵抗组织的首领，从此两者的命运纠结在一起.魔女重临加尔巴迪亚，整个世界即将陷入战乱，作为佣兵组织的SEED接受了刺杀魔女的委托，而负责该任务的就是斯考尔。在执行任务的途中，斯考尔的脑海中经常会浮现出一个名叫拉古那的前 GAIBADIA 王国下级军官的种种冒险经历，萦绕不去的还有一位名叫玲的神秘女子……本作剧情以斯考尔和拉古那这互为表里的两根脉络穿插展开，直到最后方真相大白，来自未来的魔女阿尔提米西亚才是制造动乱的万恶之源。如果《FFVII》是游戏电影化的登堂入室之作，那么《FFVIII》完全达到了登峰造极的境界，无论镜头运用技巧还是剧情转换手法都足以匹敌任何一部大制作电影。《FFVIII》的系统设计同样可圈可点，Draw 系统赋予了游戏全新的体验和感受，玩家可以凭个人喜好自由组合魔法以强化能力，此外游戏的隐藏要素更是大大超过前作。卡片收集系统或许是 FF 系列至今为止最出色的迷你游戏，玩家可以通过对战获得可以制作珍稀道具的各种卡片，而世界各地卡片对战的规则都不尽相同，这也进一步提升了该游戏的趣味性。《FFVIII》的 CG MOVIE 水准再一次取得了突破性进展，总时间超过 1 小时的过场动画令玩家大呼过瘾。



《FFVIII》也存在着许多被人诟病的硬伤。穿插于斯考尔和拉古那两代人之间的剧情描写手法过于晦涩，容易让人产生牵强生硬的感觉。相比起前作，《FFVIII》众多人物形象的描写也参差不齐，一些配角的性格特征苍白无力。召唤兽系统的平衡性问题也饱受质疑，游戏前半部分召唤兽过于强悍，到中后期则基本失去了参与战斗的实际价值。客观而言，《FFVIII》的整体水准比之最高峰的《FFVII》还是要略逊一筹。



《FFVIII》是一部成败互见的作品，SQUARE 成功将FF 系列由过去日本的主流 RPG 打造成世界向的王道 RPG，更以全新要素吸引了大量 LIGHT USER 加入游戏领域，但同时也因为《FFVIII》导致许多过去的坚定支持者产生抗拒心理，此后 SQUARE 一系列大作销售低迷与之有着密不可分的联系。





《FINAL FANTASY IX》

PRODUCER	坂口博信／桥本真司
DIRECTOR	伊藤裕之
剧本原案	坂口博信
音乐	植松伸夫
人设和原画	天野喜孝
发售平台	PLAYSTATION
发售日期	2000年7月7日
价格	7800日元
游戏容量	CD-ROM 4枚组
开发成员	100人
开发费用	40亿日元
日本国内销量	279万份
海外销量	219万份
《FAMI通》评分38分	
"PLAYSTATON AWARDS 2001"双百万游戏赏，同时囊括最佳剧本、最佳美工、最佳角色等全部五项大奖。	



本作首次确立的概念：

TRANCE系统（变身）：在受到敌人攻击时Trance槽便会慢慢储满，当储满以后相应人物便会进入Trance状态，此时人物的身体会变化成闪光状态，而且造型也与普通状态时有所不同。在Trance状态下人物的技能和特性都会发生变化。

SQUARE曾经试图进一步成为世界最强的游戏开发厂商，其社长武市智行在1998年新春访谈中曾大言不惭地宣传将计划缔造出十款等同于FF级别的超级大作，但事实证明了罗马并非一日建成的不灭真理，经历了一连串挫折后的SQUARE经营层不得不再次把经营核心重新回归到FF系列。2000年1月末，SQUARE在东京都举办了盛大的千僖年庆典，在会场上一口气发表了三款FF系列新作，确定于夏季发售的《FFIX》为PS平台，《FFX》和《FFXI》则都将对应即将发售的索尼全新128位主机PS2，其中《FFXI》更将史无前例地制作成一款MMO RPG。《FFIX》引起了业界的广泛注目，一则该作以彻底回归原点作为卖点，二则另外一部RPG巨作《DQVII》的发售日期同样也锁定在夏季，两部顶尖的同类型游戏如此近距离地正面对撼在家用游戏史上也是绝无仅有的。

所谓的"回归原点"，由坂口博信构想的《FFIX》彻底回到了《FFVI》以前时代的制作思想，游戏主题重新以四元素水晶为核心，古老的职业系统再次回归，人物造型恢复三头身Q版并重新起用天野喜孝执笔担当人物设定工作，而植松伸夫为了重拾旧时灵感曾反复将过去自己谱写的曲目聆听许多遍。故事讲述亚历山大王国的布拉妮女王悍然挑起了与领国的大规模战争，为了找出事情的真相，她的女儿嘉内德自动接受了杰丹等盗贼团成员的绑架，最后他们发现原来王后受到了男巫库加的控制，他希望利用召唤兽控制盖亚世界。而作为召唤士的嘉内德自然成为其眼中钉。这个由盗贼团组成的队伍很快发现，库加原来是加兰多的下属。加兰多来自异世界泰拉，他控制着盖亚大陆上的灵魂薄雾，并想借此力量帮助泰拉在盖亚世界中的复兴。极具野心的库加背叛了加兰多，并开始实施其邪恶计划。最后，杰丹一行打败了库加和终极怪兽Necron，泰拉的居民最后也得以在盖亚大陆和平定居。《FFIX》不落俗套的剧情设计显示了坂口博信深厚老到的艺术功底，伊藤裕之在编排分镜头的技巧方面也臻于化境，虽然在人物造型等方面进行了复古，但实际上长镜头和远镜头的运用手法比前两部作品更见功力。如比比孤身走进亚历山大城的一组场景深刻展现了角色内心的孤独和迷惑。《FFIX》众多的人物群像似曾相







识却又绝无雷同，让玩家在感动中不禁玩味再三。长尾巴的盗贼齐丹很容易让人联想起《FFVI》中的洛克，实际上齐丹的性格远比洛克更大胆而具有野性。嘉内德有着与《FFV》中的法拉同样身世地位和性格，但嘉内德性格刻画显然更为生动传神，外柔内刚的她在面对命运抉择时的果敢令人唏嘘感叹。嘉内德的身世也比法拉更为堪怜，法拉拥有一个伟大人格的慈父，而嘉内德的养母则残忍而工于心计。《FFIX》的战斗系统继承了ABILITY SYSTEM等优良传统加以改良，虽然并没有多少让人耳目一新的变更点，但近乎完美的平衡性和战略性令许多老玩家甘之如饴。

了解“《FF》系列”历代所有作品的玩家们会惊喜地发现《FFIX》的复古情结达到了“令人发指”的程度，无所不在的熟悉人名和地名足以勾起以往那一幕幕美好的回忆。邪恶老男巫加兰多（Garland）的名字与初代作品的大反派侏儒武士完全相同，四大魔王的名讳与初代的四魔人也非常近似，无独有偶，《FFIX》中格鲁古火山口的背景音乐竟然就是初代中同名火山的背景音乐混音版。“从前，有33个小国家联合起来反抗帝国的侵略。某天一支反抗军拜访了和女儿一起生活的约瑟夫，由于欠反抗军的人情，约瑟夫爽快地答应了他们的请求，和他们一起向雪原上的某个山洞进军。”—这个故事所叙述的正是《FFII》中的情节。在林德布鲁姆的武器店里调查墙上悬挂的大剑，齐丹说他以前认识一个“长着钉子一样头发的古怪家伙”也用这种剑，很明显这个家伙就是《FFVII》的克劳德。另外，齐丹和克劳德的究极武器都是Ultima Weapon。在《FFIX》中可以寻找到过去所有正统“《FF》系列”的光辉痕迹，但似乎并不是所有的玩家都能够从追忆中汲取快乐。

2000年7月7日，《FFIX》在古老的七夕佳节发售，这个发售日期似乎也标志着SQUARE意图召唤回那些远离而去的老玩家的良苦用心。《FFIX》确实获得了传统玩家们的一致的交口称赞，许多人更把集历代之大成的职业系统奉为圭臬，游戏中无所不在的所谓原点被一一历数，但是新生代玩家对这些似乎并不感冒，海外玩家对回归Q版人物造型更是备有怨言，这部作品国内外销量都比前作滑落了许多。进入32位元主机时代，游戏玩家层逐渐分化成两个完全对立的层面，首鼠两端的SQUARE无法权衡其中的利弊得失，《FFIX》无疑是该社谨慎地后退了一小步，当更多的消费者大喊出“NO！！”，SQUARE又顺理成章地将《FF》系列的未来方向回归到既定的发展轨道。确实，对于《FF》这个以不断创新谋求发展的系列而言，后退无疑就标志着失败。

有评论家曾经一针见血地指出：《FFIX》是坂口博信充满了自恋情结的复辟作品，他的努力终究还是被不断前进的时代所忽略，再次生动上演了一幕英雄迟暮的落寞活剧。

《FINAL FANTASY X》

PRODUCER	北濑佳范
DIRECTOR	鸟山求
剧本原案	野岛一成
音乐	植松伸夫
人设和原画	野村哲也
发售平台	PLAYSTATION 2
发售日期	2001年7月19日
价格	8800日元
游戏容量	DVD-ROM 1枚组
开发成员	300人
开发费用	4000万美元
日本国内销量	274万份（国际版含）
海外销量	274万份
《FAMI通》评分39分	
“PLAYSTATON AWARDS 2002”双百万游戏赏。	
第六届CESA GAME AWARDS游戏评选最优秀赏	



本作首次确立的概念：

1.ACTIVE视点：PS时代由于受到硬件机能的制约，人物都是在预先制作好的CG背景中移动，这样的背景虽然十分漂亮，但其实可以移动的地点都是固定的，视角也无法自由切换。《FFX》的背景使用了真3D，玩家可以操纵着角色自由行动和转换视角，极大增强了游戏的表现力。

2.配音：过去的《FF》一直都是无声电影，《FFX》新增加了语音要素，使得电影化的步伐再一次大幅度迈进。

3.表情系统：活用了PS2的情感引擎，多边形构成的角色可以展现丰富的神态表情。

4.圆盘系统（SPHERE BOARD SYSTEM）：战斗结束后，玩家可以把AP经验值自由分配在SPHERE盘中，通过能力点互相串连来激发角色的潜在能力。

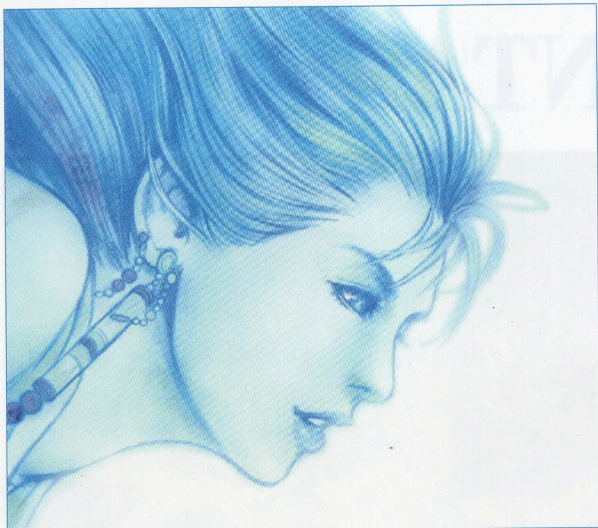
5.CTB系统（Conditional Turn Based）：时间槽的消失赋予了《FFX》的战斗系统全新的尝试。

2001年7月19日，对应PS2平台的《FFX》堂堂发售，发售当天在日本新宿、涉谷以及秋叶原等地方的出现排队热潮让人感叹，各游戏零售店前均排起了百人以上的长队，游戏首日出货量即达214万套，店头消化率近90%，成为PS2上首个突破200万套销量的游戏。考虑到日本TV游戏业界整体萎缩情况以及当时PS2主机的硬件普及率，这样一个发售成绩仍可以说十分的惊人。

故事讲述一千年前贝贝鲁与札那尔刚多之间发生了一场浩大的战争，最终贝贝鲁人利用先进的机械科技打败了以召唤术为武器的札那尔刚多人，最后幸存者们用全部的剩余力量召唤出了幻之札那尔刚多，以使这一古代文明在意念中得以延续而他们的最高召唤师则用生命召唤了辛（SIN），辛破坏了所有一切，直到被最高召唤师的女儿和女婿击败。经历浩劫后的斯皮拉大陆满目创痍，贝贝鲁的高官们为了独占利益而创造了艾本教，一千年后身为召唤士的尤娜承担起了打败辛的宿命。幻之札那尔刚多处在一片安详和平的气氛中，身为著名水球运动员的泰达正在参加一场关键的比赛，辛毫无预兆地袭来了，泰达被神秘的独眼战士阿隆召唤到斯皮拉大陆，他成为了尤娜宿命中的守护者……借助128位主机PS2的强大机能，《FFX》的感官效果实现了惊异的进化，无论是真3D的人物造型和背景还是全程语音都令玩家更彻底体会到了等同于电影的逼真效果。《FFX》的主题思想为“自主”，男







主人公泰达是一个活泼开朗的17岁少年，经常会因为些微的小成就而得意忘形，这很容易让玩家们联想身边的邻家男孩。同岁的尤娜在其明亮清澈的大眼睛中深深隐藏着强烈的自我意志，背负沉重使命的她始终保持着坚定的信念。和过去历代作品一样，萍水相逢的同伴们为共同理想集结在一起，为创造新的生活而奋斗。剧本的结局却非常令人伤感，当怨念凝聚的辛（SIN）终于被消灭后，虚幻中存在的事物随之将破灭，阿隆含笑飘然而去，泰达也静静沉入海水中，留给玩家的是无尽的感慨和想象。《FFX》在战斗系统上最大的变更点是废弃了沿用多年的ATB时间槽概念，由《前线任务》系列导演土田俊郎精心设计的CTB系统同样获得好评。

SQUARE曾经充满自信地为《FFX》制定了全球1000万份的销售目标，实际销售成绩不过勉强过半而已，或许由于PS2的硬件机能导致了严重的开发瓶颈，开发人员将过多的精力消耗于对感官效果的孜孜追求，忽略了游戏性的提升，《FFX》不但流程过短，而且隐藏要素也远远不可与前几作同日而语。我们从以后获取的信息可以得知，《FFX》原先的许多大胆构想都因为诸多原因而被迫取消，坂口博信曾经在2000年千禧祭上透露该作将具备网络功能并对应PLAY ONLINE，但PS2网络计划的一再延迟使得愿望完全落空。眼下负责《FFXII》导演工作的伊藤裕之透露最新作将搭载一种高度真实的Active Dimension Battle战斗系统（即在地图场景上直接战斗而不进行画面切换）原先计划于《FFX》中采用，后来却因为技术限制而被迫取消。

《FFX》无疑是一款非常优秀的作品，但却远不具备《FFVII》那样突破性的伟大价值，其所有的进化特征不过是通过借助硬件机能的飞跃提升将以往的创作理念充分加以诠释，然而《FFX》的诞生让我们欣喜地发现SQUARE的技术力和创造精神依然不改昔日风采，我们有充分理由继续期待和关爱这个伟大的系列……







《FINAL FANTASY XI》

PRODUCER	田中弘道
DIRECTOR	石井浩一
世界观设计	加藤正人／河本信昭
音乐	植松伸夫／谷冈久美／水田直志
人设和原画	野村哲也
发售平台	PLAYSTATION 2/PC
发售日期	2002 年 5 月 16 日 12：00 开始
价格	7800 日元
月利用料金	1280 日元
游戏容量	DVD-ROM 1 枚组（FFXI）、CD-ROM1 枚组（PLAY
	ONLINE）
开发成员	150 人以上
开发费用	60 亿日元
日本国内销量	累计注册用户 50 万人
海外销量	累计注册用户 35 万人
荣获日本数码技术协会（AMD）举办的第 8 回 AMD Award 颁发的最高奖项－总务大臣赏。	



本作首次确立的概念：

网络化：《FF》系列史上最初的 MMO RPG，同时也是家用游戏平台的首度尝试。

坂口博信曾经是欧美的著名ＲＰＧ系列《创世纪》(《ULTIMA》) 的忠实玩家，他后来创作“《FF》系列”也曾经深受该游戏的启发。1996 年《ULTIMA ONLINE》作为世界上首个大规模图形MMORPG再次开业界风气之先，当时坂口博信在E3大会上《UO》的展台前流连往返，并与该游戏系列的缔造者者里查德.加里奥特亲切交谈。在相当长的一段时间里，制作网络版《FF》成为了坂口博信和他的同僚们最大的愿望。

1998年，世嘉公司率先开始了制作家用游戏平台网络游戏的大胆尝试，这对于ＳＱＵＡＲＥ的员工们提供了挑战和机遇，SQUARE 一度曾经开始着手研究DREAMCAST主机的硬件特性以备在必要时参入该平台的软件开始，但随着PS2的规格正式披露后，SQUARE 又完全将希望寄托于这台未来的业界霸者。1999年末，当SQUARE收到PS2的开发机材后，元老级人物田中弘道和石井浩一联名上书经营层要求开发网络版《FF》，他们表示如果会社无法满足要求则准备离社他行，经营层反复权衡利弊再三后认可请求。当然，SQUARE 经营层之所以能对如此开支庞大的风险计划做出决断，这与时任副社长兼执行董事的坂口博信鼎力支持也密不可分。《FFXI》的制作周期长达两年多，总计耗资60亿日元为“《FF》系列”历代之冠（60亿日元中实际开发费用和服务器购置费等各占其半），自从坂口博信在2000年千僖祭中正式披露这个计划后，业界对这个大胆计划的成败充满了关注。

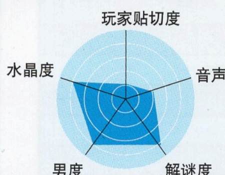


2002 年 5 月 16 日中午 12 时，万众期待的《FFXI》正式全面启动，由于 SQUARE 缺乏网络游戏的经验，所有服务器当天即告全线瘫痪。昂贵的额外费用支出使得许多玩家只能望门兴叹，历经八个月才勉强达到20万注册用户，不足预期计划的一半，SQUARE 因此蒙受了严重的亏损，任天堂前社长山内溥等业界人士纷纷以“时期尚早”等理由断言该计划已经彻底失败。不过时间终究会证明一切，《FFXI》发售对应PC版本后其用户数一直呈稳步上升趋势，于去年末顺利跨越了盈亏分界点，目前已经成为 SQUARE ENIX 最稳定的长期收益源。从2004年开始，《FFXI》陆续登陆北美等海外市场并取得了优异成绩。

永远走在时代的前列——这就是“《FF》系列”长盛不衰的主要动力源泉。

最终幻想

1987年12月18日发售
FC
5900日元



OPENING

无数段出人意表的演出 任何人都有电影般的感觉

总而言之，本作的OPENING绝对是一部充满惊喜的制作。当画面中的字幕出现到"光之战士"的故事结束时，突然出现在眼前的是一片绿色的原野。感到世界即将要发生的危机，在镇上买完装备后立刻去营救公主。这幕结束后，标题画面和制作员名单也开始慢慢出现，这才是真正的OPENING啊！"拯救公主"作为RPG标准的事件在开场中有非常深远的意义，音阶的大幅度变化让人大为感动。



系统

战斗

系统解说 与敌人对峙时采用的是横向表示。摆脱了过去单调的战斗画面，让玩家更加容易投入到游戏中。而且增加了华丽的攻击效果更为游戏添上一道亮丽的风景线。

要点 玩家所选择的攻击目标在一开始是被固定下来的，如果此目标被打倒而继续攻击这个目标的话，那么便会挥空。

角色成长

系统解说 在游戏开始时可以选择玩家自己喜欢的职业，对于当时来说这是一个非常新鲜的系统。在升级时只要累计了足够的经验值就可以了。

要点 魔法不但可以通过升级后学到，在"魔法屋"中也可以花费金钱购买。可以学到的魔法一共有3种，一定要谨慎考虑。



6种职业的选择



战士

精通各种武器的角色，不但可以灵活使用剑，还可以装备坚固的防具。



拳法家

擅长使用空手格斗的角色，拥有非常高的HP，但不能装备太重型的装备。



盗贼

以速度作为命根的角色，攻击力比较低，防御力就更不用说了……



赤魔术士

能同时使用白魔法和黑魔法的角色，而且还可以装备一些比较普遍的装备。



白魔术士

拥有神圣治愈能力的角色，依靠辅助系的白魔法作为我方最强力的后援。



黑魔术士

使用精灵的力量自由自在地使出黑魔法的角色，对敌人有特殊的伤害效果。

序章 为了还原水晶昔日的光辉而踏上旅程的光之战士

敌人和目的

游戏的世界由“地”、“水”、“火”、“风”这4个力量所构成，为了阻止一名叫“混沌”的男子恶用这4种力量的企图，被称为“光之战士”的人就必须取回4块水晶的光芒。让人比较在意的地方是混沌究竟为了什么目的而要得到这个强大的力量，但事实上在游戏序章中打倒的伽兰特就是混沌。从故事的发展看来，被打倒的伽兰特应该是在死前借助了时间转移到达了4000年前的世界，并以混沌的身份登场。他派遣了地、水、火、风的4个替身到世界各地吸收各元素的能量。与这名积累了2000年怨恨和力量的最终BOSS战斗必定会相当艰巨。


▲水晶分布在世界各地的迷宫内。

世界

被4个混沌所欺凌的世界 风在停止、海在慌乱、地在腐烂

在游戏的世界中，南方有巨大的大陆，西北和东北的位置也有两个大陆所构成。在南方大陆的中央，有一条类似“带状”的陆地呈轮形扩大，因此在里面就形成了一个称为“概念之海”的内海地带。矮人族在开通了运河后，内海的城市与外海间就可以通过乘船自由往来。还有，在南方大陆的西方，有一个像三角形般突出的半岛，人们都称之为“恶魔的尾巴”，在这个岛的旁边深处，居住着土之混沌。如果把世界地图分成4个部分的话，那么位于西南咕噜咕火山的火之混沌，西北海底神殿的水之混沌，东北浮游城的风之混沌就是其他3名混沌的据点。浮游城并没有连接在陆地上，它位于东北大陆的上空。浮游城的真面目其实就是宇宙人留下的飞船。在游戏的终盘，玩家可以感受到古代遗失的高度机械文明等浮游特殊色彩的场景。



▲这就是但是气象卫星所探测到的混沌分布图。

STORY

得到了不可思议水晶的4人因为救出公主一事而受到众人的赞扬，克尼利亚王把“光之战士”的称号授予了这4名英勇的角色。接着，国王便恳求4人从这个被暗黑包围的世界中夺回昔日的和平，接着4人便以此为谜底展开了新的冒险。为了得到水晶的情报，众人决定到世界各地的城镇中打听消息，但由于混沌的影响，人们似乎在心灵上已经受到了一定程度的损坏。有人被抢了重要的东西，有人则屈服于暴利之下。然后，重大的事件出现了，那就是土地从西方的大陆开始慢慢腐烂，那似乎是居住在“恶魔尾巴”的土之混沌搞的鬼。

交通工具

让世界变得更小 通过飞空艇的机动力

RPG中的交通工具基本上都具有不受地形限制的好处。在《最终幻想》中，“船”出奇地在游戏初期就可以得到了。但是在游戏后期，同样会有大量船涉足不了的地域，这时候，拥有更高性能的“飞空艇”就是玩家最后的移动手段。


▲到游戏后期还会有潜水艇的出现，但并不能自由操作。

充满诡异的天野风格



让众人难以抗拒其魅力 像电影般的演出

从记号到画面的变化

在这之前的游戏中，游戏的画面都是用一些简单的记号表示，其他部分则要玩家自己去凭空想像。但《最终幻想》则在这方面有巨大的特点，那就是在记号和文字间的变换，飞跃地提高了视觉的演出。在战斗画面中，在绿茵的地图当中，在充满立体感的迷宫地图中，大家都会欣赏到电影效果的冲击。

空气水是什么？

“空气水”，我想有很多玩家对这个道具的外形和实体必定会产生许多的想像，在游戏中，这可是大家一定要去找的重要道具哦！不过制作人员能想像出如此科幻的确实让人惊讶。在理论上，在空气中存在的水分如果超过了一定的密度相信就已经变成了大海中的一点一滴，但由于炼金术士的高度技术，竟然把它的理论完全改变。如果要用一种东西来形容空气水的话，那么“软的石块”就是最好的象征物。

古代的超文明

整个游戏的故事都保持着非常壮大的风格，尤其是在游戏后期，几乎每一幕都给玩家留下深刻的印象。但其实这个表面的世界中隐藏着很多神秘的设定。在这个以中世纪科幻欧洲风格的世界观中，最强力的必杀技其实是“古代的超文明”。这个文明与现代的世界非常相似，但它竟然是出现在“遥远的古代”。现在被禁止的制作手法在当年可说是非常新鲜。最后有不少游戏作品都依靠这种遗迹和传承般的系统。

中盘

为讨伐强大的敌人「混沌」，必须追求更强大的力量


土之混沌 里查

让大地腐烂就是他的使命。他居住在冰洞的最深部，只要打倒他就可以让土之水晶回复光芒。


风之混沌 提亚马特

积累了400年风之能量的他并非小角色，就算是炎、冷气和雷之魔法都能够灵活使用。最后的混沌也是最强的敌人。


水之混沌 库拉肯

在海底深处有一所沉没的神殿，他就在那支配着一切水之力量。他把所有水污染，把只能生存在干净水中的人鱼变成水泡。


火之混沌 玛莉莉丝

吸收火之能量的贪婪混沌，光之战士们把土之混沌打倒的200年后，她也按照预定苏醒过来。

STORY

打倒了土之混沌的光之战士们为了得到关于水晶的消息而进入了险阻山峡间的宁静都市“克里仙托里克”。在这里，众人遇到了被星引导而来的“12贤者”，从这些人的口中，众人得知现在世界的形式和和混沌的存在。在这个世界上有4个混沌，400年前出现了风之混沌，200年前出现了水之混沌，并破坏了北方的文明。知道敌人存在的4名光之战士为了追求更强大的力量，而展开了探求的旅程。


混沌

一切破坏的元凶，当打倒了4个混沌后，当水晶的光芒回复后，他的真面目就会出现在众人面前。

终盘

封印邪恶的力量，为憎恶的轮回画上休止符

STORY

古代人留下的最高智慧——“飞空艇”，还有4名受到龙族祝福的战士们，就这样，舞台移到了北方的土地，继续解开“水”和“风”的力量。但是敌人也并不是单纯地在等待，水之混沌隐匿在连光也着不到的海底深处、风之混沌则居住在云的下方。在这些高度的文明财产下，难道人们真的注定要全部灭亡？但是，神并没有舍弃光之战士们，在破灭的超古代文明遗产中依然留下了一丝希望，解开了各地的传承和谜题后，终于要迎来最后的战斗！

毒毒毒

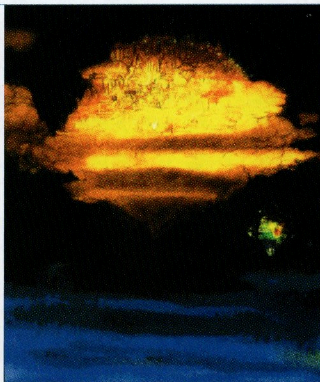
现在回想起，在序章中的确是一个充满了“毒”的冒险。首先是在混沌神殿中的毒蜘蛛开始，然后在里查登场之前，不断有带毒的敌人杂兵登场。一旦角色中毒后，每走一步就要扣除一点HP，是一种非常棘手的异常状态。能解除这种状态的手段就只有道具“どくけし”和白魔法“ポインナ”了，根本就没有其他办法。然而“ポインナ”是4级的魔法，不可能经常使用。如果队伍没有白魔法师更是不可能使用此魔法。在好不容易解开了毒状态后，在下一场战斗又中下了的话，那么真的是哭笑不得。因此道具“どくけし”在《最终幻想》中就变得非常重要了。

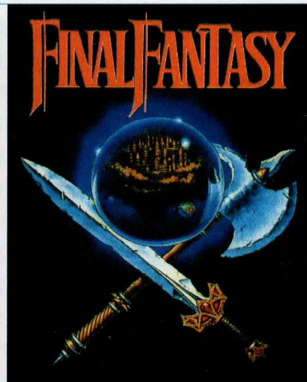
消灭的顺序

根据12贤者的证言大家可以得知，在400年前的世界东北方，拥有风之祭坛的浮游城一度被陷落，鲁芬人的祖先所创造的古代机械文明也被毁灭。然后是在200年前，水之混沌出现，好不容易养育的文明被水给淹没了。然后，故事发展到现在，土之混沌在西南方向让土地腐烂，剩下的人类用了200年的时间把居住地迁移到东部，最后在东南方的咕噜咕火山旁定局下来，最后在200年后被居住在火山的火之混沌给全部烧死。这就是混沌抹杀计划的整个过程。









FINAL FANTASY II ファイナルファンタジーII 最终幻想II

1988年12月17日
FC
6500日元

序盘

帝国的威胁渐渐迫近，破坏大战舰吧

挑战度 难度 音乐 爱情度 故事

STORY

长久的和平终于宣告终结。帕拉美基亚帝国的皇帝从魔界呼唤出魔物，开始了其征服世界的野心。为对抗帝国，菲恩王国成立了反抗组织，但在帝国军的总攻击下王城失守，反抗军也不得不撤退到位于边境的小村镇。居住在菲恩国境内的弗里奥尼尔等人也被迫展开逃亡。不过在这个过程中他们遭到了黑骑士们的袭击。没有任何征兆，在为各个角色起好名字后便突然开始了战斗。在这场没有魔法没有辅助物品的战斗中，主角们是如此的软弱无力，一个回合下来便全军覆没。所幸在战斗结束后，弗里奥尼尔等三人被菲恩王国的人所救，但玛利亚的兄长莱因哈特却一直下落不明。最后，三人毅然加入了对抗帝国的战争……



系统

战斗

重点 本作导入了前冲、后退的概念。这样一来，在战斗时可以一边考虑打倒敌人的顺序，一边进行冲锋或防御的准备，同时还能够将魔法与武器的效果、作用的不同更加明确开来。这一系统的出现令战略性大大增加。



本作的战斗系统与前一作基本没有太大变化，还是采用的选择指令式的回合制战斗。不过在战斗画面上已经没有了围住全部角色的方框，所以感觉画面宽松了不少。另外在PS版、WSC版的2代中，战斗画面已经得到了极大改观，战斗背景也不再是漆黑一团了。

角色成长

重点 角色们各自在战斗中采取的行动会对成长造成影响，所以玩家能够按照自己的想法自由地培养角色。但是如果过分地增加某一项能力而使其他一些能力数值过低，在游戏中后期也会带来一些负面效果。



本作没有经验值的概念，自然也就不存在什么等级上升的说法了。各个角色们只需要不断进行战斗即可让能力上升。使用武器攻击可以令力量和武器的熟练度上升；使用魔法可以使魔力和魔法的熟练度上升。

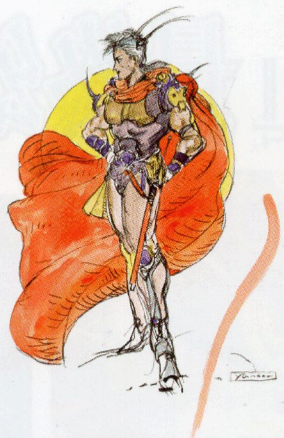
世界

由于世界各地都处于帕拉美基亚帝国的侵攻状态中，所以随着故事的发展，很多村镇都一一遭到了侵略而无法前往。另外，本作在整个系列作品中都处于一个比较特别的位置，除了没有等级概念外，还没有任何次元世界、异世界之类的设定。这与其他几作动不动就出现一片新天地形成了鲜明的对比。虽然整个故事的舞台只有一个，但像白茫茫一片的大雪原、飞流横跨密林的大瀑布、建立在湖中小岛的古城等等，各种风格的场景几乎在本作均有收录，相比其他几作也毫不逊色。基本来说，整个世界的所有场所都有陆地相连，所以即使是游戏初期，在能力足够的前提下也能够去任何地方，这是本作舞台的最大特点。

中盘

夺回菲恩城，为了追寻究极的创世魔法而前往米西迪亚

本作主人公，菲恩王国的公民。与玛利亚、伽伊和莱因哈特三人是从小到大的好友。他们的故乡由于遭到了帝国军的袭击而毁灭。而在逃亡的过程中他们又遇到了黑骑士的追击，所幸被菲恩王国的反抗军所救，之后便加入了反抗军，参加对抗帝国的战斗。



弗里奥尼尔
フリオニール
FRIONIEL

与弗里奥尼尔等人一样在濒死时被菲恩王国的反抗军所救，从此展开了战斗之旅。时常挂念着自己下落不明的哥哥莱因哈特，有时候也会为此而流泪。虽然她和弗里奥尼尔等人是从小到大的好友，但是在游戏中基本上看不出互相之间有超越朋友的情感对白……所以也不能算是本作的女主角。

玛利亚
マリア
MARIA



STORY

帝国军失去了强大的战力——大战舰。帝国军为了重整旗鼓，决定绑架公主。但这一计划最后在弗里奥尼尔等人的活跃下宣告失败。认为时机来临的反抗军编制了夺回菲恩城的队伍并在菲恩城的南面展开了攻城战。接受了特别任务的弗里奥尼尔等人在大部队引开敌人主力时潜入了菲恩城并成功打败了司令官。但是弗里奥尼尔等人还没有来得及品尝夺回菲恩城的喜悦，就被赋予了新的任务，那就是寻求究极的魔法“创世”。



伽伊
ガイ
GUY



从小时候起就喜欢饲养各种动物，是个心地善良的年轻人。或许正是因为这个原因，他拥有可以和动物交流的能力，有很多时候多亏了他大家才得以度过难关。不过，似乎飞龙语与其他动物的语言不同，所以他无法听懂。

构成

HP上升

使用武器便能令力量上升，使用魔法便能令智慧和魔力上升。那么如何使HP的上限提高呢？答案非常简单——只要让角色HP值下降到最大值的一半以下即可。但是，当HP值越来越高时，敌人的攻击就不能造成明显的效果了。因此，一种特别的HP提升方法出现了——那就是在战斗中攻击自己人，令他们的HP快速下降。虽然用这样的方法有些残忍，不过效果却极为明显，通常只要专门花数个小时自相残杀，就可以让HP提升数千之多。国内许多从FC时代过来的玩家相信对这种方法也早有耳闻并以此津津乐道吧。



对话关键词

记住在对话中出现的关键词语，并靠这个词语来与其他人展开交流——这便是全系列中仅在2代中出现的对话系统。或许很多人觉得听上去很复杂的样子，但实际上这系统却简单地“连猴子都能明白”。最初记下的关键词是“のばら”（野蔷薇），这是反抗军之间的暗语。



石中剑

在理查理死后前去拜访他的家人的话，能够得到圣剑“石中剑”。的确无愧于圣剑的称号，其攻击力比当时入手的任何剑的攻击力都要高，同时附带有所有的属性攻击。于是乎，“虽然理查德的死很可惜，不过得到了这么一把好武器，也罢”——带有这种想法的人也不在少数……“难道我在故事中的存在就是为了石中剑吗？”——在阴间的理查德要是知道了这件事，一定会这么认为吧……

为了过程而忘了目的

想要前往创世魔法所在的米西迪亚之塔，就必须要借助水晶杖这一道具。但是，想要获得获得水晶杖，就要先拥有黑面具和白面具这两个物品……在本作中，类似这样的，为了发展一个剧情却要事先完成数个小事件的例子可谓举不胜举。所以，许多人在为这个物品那个道具而疲于奔命，并在完成那些小事件而高兴时才想起，自己已经完全忘记了最初收集这些东西的目的所在……

终盘

皇帝虽死但野心尚存！决战在地狱之城



敏晤
ミンウ
MING WU

反抗军的参谋，是个伟大的白魔导士。为了寻求究极的魔法“创世”而去了米西迪亚塔。为了解开封印而耗尽了全部的魔力，最后力竭而亡。



弗里奥尼尔等人的好友，同时也是玛利亚的亲哥哥。在与大家一起逃亡的过程中，由于遭到了黑骑士的袭击而下落不明。而当他与弗里奥尼尔等人再会时，却已经是帝国军的一名黑骑士了……

莱因哈特
レオンハルト
REONHART



理查德·海文德
リチャード・ハイウインド

RICHARD HIGHWIND

迪斯特国王的龙骑士。虽然接受了为对抗帝国而外出寻求“创世”的命令，但就在他外出期间，祖国被帝国占领，而他也成了最后一位龙骑士。在帝国皇帝复活后压倒性的力量面前，为了保护弗里奥尼尔等人而阵亡。

从公主那里接受了寻找秘银的命令，在萨拉曼德从事谍报活动的反抗军战士。擅长格斗术。为了拯救中了敌人圈套的弗里奥尼尔等人，被落石所砸……成为了整个系列中的第一个牺牲者。

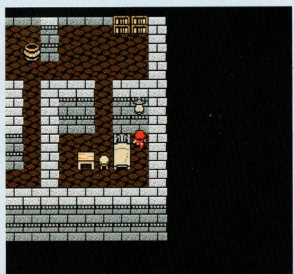


约瑟夫
ヨーゼフ
JASEF

STORY

在获得了敏晤以生命换来的究极创世魔法后，反抗军终于拥有了能够与帝国皇帝相抗衡的力量。但是此时皇帝的魔力唤来了巨大的龙卷风，令弗里奥尼尔等人在菲恩城内动弹不得。为此他们借助了龙骑士理查德和他的飞龙的力量冲入了龙卷风的中心。在冲破了亲卫队和怪物们的防线后，弗里奥尼尔等人终于打败了帝国皇帝——在大家在菲恩城内召开宴会时，大概每个人都已经认为：和平终于降临了！然而……皇帝的复活令更多的战友一一倒下，大家付出的代价，未免太大了……

隐藏道路



从外表上看，只不过是一个普通的墙壁，但是当角色靠近前去时才会发现：原来是可以穿过去的。通常这样的隐藏道路，其尽头都藏有一些比较贵重的物品。不过，在这代里隐藏道路是没有办法从外表分辨出来的，所以大家只能紧贴着墙壁并且随时进行“撞墙行为”……运气好的话当然能够获得一些高级物品，不过更多时候是撞得满头创伤……

所谓的究极魔法

究极创世魔法是敏晤用自己的生命换来的。但是，其威力与其他普通的魔法相比，几乎没有什么改变……竟然会有人为这种东西而付出生命，实在有些不值得……想必在阴间的敏晤知道的话，也会后悔莫及吧……

原地打转的舞会



在龙卷内打败皇帝并回到菲恩城后，大家举行了盛大的庆祝活动。各个角色们聚在一起，配合着明快的音乐欢快地在原地打起了转……没错，仅仅是在原地打转……如果本作是制作在如今的PS2平台上的话，这段情节一定会被制作成华丽的动画CG，展现着人们那沉浸在胜利喜悦中的笑脸吧。不过，以当时的技术来说，能够制作成那个样子已经是竭尽全力了。如今随着制作人员不断地摸索，整个系列中类似这样的场景也变得越来越漂亮耐看了。（图为PS版）

漫长的最终迷宫



如果说到“《FF》系列”中最长的最终迷宫，那么很多人一定会立刻联想起3代。不过，2代的最终迷宫的长度和所花时间，也足以成为众多玩家的恶梦了……多达16层、而且中途不能记录的最终迷宫，这在RPG历史上也是非常罕有的！为此，当年这迷宫在玩家当中也可谓怨声一片。但是在历尽了艰辛后终于通关时的那份解放感，是从4代以后的作品中完全无法体会到的。



最终幻想Ⅲ

1990年4月27日
FC
8400日元



4位少年

被水晶所选中的4位少年开始了拯救世界的旅途。在故事中没有任何描写他们各人个性的场面，所以需要玩家去自行想象，为他们的性格进行"补完"。

OPENING

少年们由于地震而坠到了一个山洞之中，徘徊中，4人来到了洞窟最深处。那里，闪烁着耀眼光辉的水晶正静静地等待着他们的到来。他们首次得到了自己存在于这个世界上的真理，以及价值。"光之战士"——从得到这一称号那一刻起，他们的命运就已经决定了。虽然没有任何线索，但从水晶那里得到的力量，已经给予了少年们挑战的信心。



系统

职业

"职业"这一设定自初代以后，得到了更进一步的加强。玩家可以为4位主人公自由更换各种各样的职业。各种职业都有各自的特色，而且只有掌握了各个职业的特色之后，才能够顺利地将游戏进行下去。"选择什么职业好呢？"这便是当初一直困扰着玩家的一大难题了。在本作中共有22个职业登场，其中如"魔人"这样的职业则在整个系列中只出现过一次。

重点

由于加入了职业系统，各个职业的特技、必杀技等均有所不同，所以本作也出现了一些不活用各个职业的特技，就无法打败的怪物。另外本作中新增了一个"职业熟练度"的设定，随着战斗次数的增加，每个角色的当前职业的熟练度也会增加。

角色成长

在战斗中取得胜利后便可以得到一定量的金钱和经验值，这些均与初代相同。另外由于加入了职业系统，且转职时需要消耗职业点数，所以在战斗胜利时还能够额外得到一定量的职业点数。累积到一定程度时便能够自由转成自己所喜欢的职业了。

重点

本作有许多只有特定的职业才能够使用的武器和防具。只有配合这些装备的性能，才能够将职业的特点发挥到极至。也就是说，游戏中各个角色会经常转职，如果职业熟练度够高的话，那么在转成熟练度高的职业时，所需要的职业点数也会减少甚至不消费。

世界观

本作的世界主要借由"地水火风"这4大水晶的力量而构成。另外与这片光之世界相对应的，还存在着被暗之水晶所掌管着的暗之世界。两个世界的关系可以用表里一体来形容：互相调和、支撑——没有光的话就没有暗，没有暗的话就没有光。换句话说，无论任何一方消失的话，另外一方也会归为虚无。而任何一方的力量出现泛滥、失控的现象时，另一方所在的世界便会发生灾难。在过去就曾经发生过光之力量泛滥令暗之世界产生异变的例子，那次的事件已由4位暗之战士所解决。另外，有传闻说水晶的是由大魔导士多加所制造的，不过由于年代已经过于久远，所以几乎已经无人去追究真实的情况。



序盘

展开了旅程

离开了故乡——浮游大陆 少年们朝着未知的地面世界

サラ・アルテニー(21岁)
莎拉・阿尔缇妮
Sarah・Arthenie

萨斯恩国王达乌的独生女。从外表上，会给人稳重大方的感觉。但实际上她是个做事常常不经过大脑思考便行动的标准行动派。虽然在武术方面颇有造诣，但未经允许便将王家秘藏的武具带出王宫，着实令国王烦恼不已。她十分喜爱卡兹斯村村长送给她的秘银金属制的戒指，无论做任何事情都从不离身。

游戏中她与主人公们在一个洞窟中相会，于是跟随他们一起行动。

シド・ヘイズ(64岁)
希德・海斯
Cid・Hays

住在卡南的贸易商，热爱冒险的发明狂。飞空艇也是出自他的发明。但是，在旅途之中，他陷入了恋情并结了婚，虽然婚后长期被老婆欺负，不过总算认真地干起了工作。在与主人公们相会以后，冒险的热血似乎又再次燃烧了起来。这就是所谓的……“男人不管多大年纪都只是个小孩”吧……





デッシュ(年龄不详)
迪修
Desh

丧失了记忆的流浪者。虽然是个美男子，但性格和做事却出乎意料地非常轻薄和草率。虽然丧失了记忆，但见女子就爱的个性依然不改，在世人中也是“臭名远扬”。在与主人公们一起展开冒险后，偶尔也会回忆起一些往事，且令人意外地拥有丰富的知识。而当他恢复了全部的记忆时，世界开始了异变……所有的同伴中，就属他跟随主人公们的时间最为长久。



STORY

从家乡出发展开旅行的4位少年一路向大陆的南方前进。解开了恶人所施的封印、平息狂暴的水龙、打破魔法师海恩的阴谋、解放被其所利用的长老之树——他们的所过之处，留下的是世间的和平与希望。在经历了无数个相识与分别之后，在解决了各地所发生的异变之后，少年们来到了世界的尽头——海天一线的尽头……此时的他们才了解到，自己所居住的世界，不过是飘浮在辽阔世界中的一块小小的浮游大陆而已。乘上了飞空艇之后，他们飞离了浮游大陆，踏入了至今还淹没着整个世界的大海原。

构成

◇交通工具◇

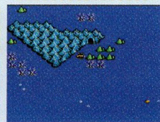
本作中的交通工具可谓是多种多样。总的归结起来，有陆行鸟、潜水艇、飞空艇、木船、海船等。但严格来说，潜水艇、飞空艇和海船其实都是飞空艇经过改造以后的多种形态而已。

陆行鸟



骑上陆行鸟就不会再遇到敌人，移动速度也能够加快许多。

潜水艇



海底也是冒险的舞台之一。里面有不少隐藏迷宫呢。

海船



在被改造成飞空艇之前，漂洋过海就要全靠它了。

木船



一些海船不能移动的小河川，就只能用小木船划过去。

飞空艇之一



最初的飞空艇，除了能飞外一无是处。

飞空艇之二



流线型设计，能够穿越山谷中的狂风，不会被吹回来。

飞空艇之三



有如泰坦尼克号一般拥有各种豪华设施。船头还设置有对空大炮！翻山越岭时才能体现其真正价值。

◇文明的发展◇

传说在遥远的太古时代，人类与龙族是共同生活在一起的。随着时代的演变，告别了龙族独立生活的古代人类在机械方面取得了历史性的突破，机械业前所未有的发达起来。他们学会了使用光之水晶的力量，并借由这股力量建立了超高度的文明。

但是，随着高度的文明而不断增强的光之力打破了与暗之力之间的平衡，终于失去了控制。那一次的世界性的灾难，靠着4名暗之战士的努力而得以平息，但尽管如此，强大的光之力还是将整个世界破坏殆尽，古代文明因此迎来了末日。

历尽千辛万苦而得以幸存下来的人们，封印了一切机械和相关技术，开始了不依靠它们的新生活，并建立了新的文明。

——这便是现代文明的黎明。只不过在度过了漫长的岁月之后，人们忘记了古代文明带来的教训，再度开始了机械技术的发展——只有一个地方例外，那就是居住在浮游大陆上的一部分古代人。他们将古代文明的灭亡牢记于心，作为告诫代代相传，并且持否定机械的态度、以自然生活作为信条。



不知何时开始，随着一位名叫诺亚的大魔法师的出现，人们的魔法技术取得了突飞猛进的发展。这位大魔法师的研究是否影响了现代文明中的魔法，这点至今无人得知。但有一点很清楚的是，在他死后，他的弟子山德招来了暗水晶之力的灾难。

中盘

令沉没于大海原的地面世界再度复苏，找出异变的真相

侍奉水之水晶的巫女。世上只有她一人能够令水之水晶在再度发出光芒。如果没有她的力量，就不能打开通往水之神殿的大门。但是由于大地震的缘故，几乎九成的陆地都被大海所淹没，她的下落也就无人知晓了。她的愿望只有一个，那就是让水之水晶重绽光芒。



エリア・ベネット(15岁)
艾利亚·毖内特
Elier · Benette



アルス・レスト—(10岁)
Arse Lastor
阿鲁斯·雷斯特

萨罗尼亚国王的独生子。有着与外表极不相称的坚强性格，丝毫不以王子的身分自居，不管对王宫贵族或是黎民百姓都能够温柔地融洽接触。虽然他被众多的国民所爱戴，但有一天他被卷入了萨罗尼亚内乱的纷争中而下落不明。

STORY

映在刚刚离开浮游大陆的少年们眼中的，是一望无际、与天空连成一线的大海原。为了了解水之水晶引起这一异常现象的原因，少年们拜访了侍奉水之水晶的少女……新的相识与别离，是他们旅途中永恒不变的主题。超魔导士诺亚、魔王山德……在听说这些名字的同时，阻止世界发生异变、打败令世界发生异变的元凶……一个个崭新的目标浮现在少年们的眼前。在与诺亚的弟子接触的过程中，他们掌握了各种与事件相关的关键所在。在为开拓出新天地而喜悦的同时，事情的进展也越来越快。玩家在玩到这里时，也应该会有种越来越接近异变真相的实在感。



ウネ（年龄不明）
乌那
Une

梦之世界的看守者。与多加一样是诺亚的弟子。在诺亚死时获得了梦之世界的力量，同时成为了梦之世界的守卫者。现在她沉睡于萨罗尼亚南面的祠堂内。她的宠物鹦鹉则在身边一直守护着她。



ドーガ（年龄不明）
多加
Dorga

大魔导士诺亚的弟子。才能几乎可以说超越了诺亚的大魔导士。他将诺亚的魔法不断发展，甚至确立了一个新的魔法体系，堪称魔法第一人。诺亚死时授予了他强大的魔力。现在居住在达尔古岛上的深山中，与莫古利们一起平静地生活着。他是惟一知道现在世界产生混乱原因的人，并且能够召唤出许多失传的古代魔法。另外还制造了水晶、赋予了飞空艇潜水的能力。

古代文明

古代人利用光之水晶的力量建立的超高度文明。其高超的技术力，甚至制造出了能够飞在空中的飞空艇、飘浮在空中的浮游大陆以及4座巨大的守护神像。

古代人

根据历史记载，古代人是在遥古的数千年前便已灭绝的种族。他们曾建立了高度繁荣的文明，能够操纵不可思议的、打破了自然法则的机械。但是，他们的繁荣并没有兴盛长久，如今已经无人能够使用当年的那种神秘力量。居住在浮游大陆的古代人末裔们，现在则过着不借助机械，委身于自然意志、与自然共存的生活。

古代语

古代人使用的语言。虽然现在已经无人能够清楚地掌握古代语了，不过古代人所住村子的村名“オドル”、“トーザス”分别是“正式的”、“非常遥远的地方”的意思。这点已经得到了证实。

浮游大陆

浮游大陆是何时被建造出来的？根据萨罗尼亚图书馆收藏的《欧文之书》记载，浮游大陆在光之力失去控制前就已经存在了。而根据暗之战士的话能够再次确认的，是浮游大陆在光之力失去控制的千年之前便已存在。也就是说，浮游大陆的历史至少也在千年以上。不过问题便在于位于该大陆上的“长老之树”，因为这棵大树在一万年前就已经诞生了。假设浮游大陆的建造在光之力失控前不久，那么古代人是如何将这棵有九千树龄的长老之树转移过去的呢？若之前的假设不成立，即浮游大陆若是在一万年前就被建造出来，那么欧文至少在光之力失控的九千年前就存在于世了。虽然据说当时古代人可以施行冷冻冬眠以延续自己的生命，不过从历史资料来看可能性非常低。于是，最后能够得出的结论只有一个，长老之树原本就生长在一块飘浮在空中的大陆上——只有这么认为才最位妥当。

萨斯恩·萨罗尼亚大战



萨斯恩、萨罗尼亚这两个国家之间的战争发生于何时已经无从考证。不过由于世间流传着现在的魔法都是“由多加从古代召唤而来”的说法，所以战争应该发生在光之力失控之前。再说，在光之力失控之后，飞空艇等机械已不复存在，实在无法想象两国在这样的状态下如何交战。如果说，旧萨斯恩位于地面世界，那么在战争之后根本不可能转移到现今的浮游大陆上。这样一来，从那些能够将整个大陆沉入海底的魔法中可以再次推断出，两国的战争在浮游大陆出现前便已爆发。

魔法的诞生

魔法的成立原本是由于宗教的关系。最早是作为企雨、祈祷等仪式开始使用的。后来，便发展演变到本能够治疗疾病的程度了。但那时，魔法并没有“黑”、“白”的分类。

终盘

消灭魔王所召唤的一切邪恶，令世界重放光芒

ノア(年龄不明)
诺亚
Noah

被称为大魔导士或超魔导士的伟大魔导士。他在临终前，分别将魔法之力、梦之世界以及人类的生命授予了多加、乌那和山德这三个弟子。并且将召唤兽利维亚桑和巴哈姆特封在了浮游大陆中。

ザンデ
山德（年龄不明）
Sande

魔王，曾经也是诺亚的弟子之一。诺亚在死时，给予了他人类的生命。但是，不满诺亚这一行为的山德令达尔古大陆沉没，并利用暗之力破坏了整个世界。事实上，他便是利用土之水晶以及古代人民的装置引起大地震的罪魁祸首。









STORY

鹦鹉螺号进行了改造，使少年们能够前往海底世界进行冒险。通过不断地探索，他们也一步步累积着经验，增强着自身的实力。从这里开始，光之战士们将与诺亚生前的弟子，被世人称为“魔王”的山德进行正面的交锋。与奥丁、巴哈姆特、利维亚桑等各个召唤兽的邂逅，在传说中封印了究极武器的禁断之地的旅行……一切的冒险，都是为了与灾难的元凶山德所召来的最强敌人作最后的决战。到了这里，相信除了一些不可抗的因素之外，(比如丢失记录。笑)也没人能够阻止玩家打穿游戏了吧！

年表

太古	人龙共存的时代。
约一万年前	长老之书诞生。
不明	萨斯恩——萨罗尼亚大战爆发。
古代	古代人使用了光之水晶的力量建立了超高度的文明。完成了浮游大陆、并将动力炉以制造者名字命名为欧文之塔。
1000 年前	光之力失控。欧文对其子德修施用了冷冻冬眠。同时来自于暗之世界的四位战士阻止了光之力的泛滥。
不明	诺亚将召唤兽バハムート和リバイアサン封印在了浮游大陆中。
约 1000 年前	乌那为了守护梦之世界而沉睡于萨罗尼亚南面的祠堂。
不明	山德对诺亚临终前授予他的遗产抱有不满并去了达尔古大陆。多加则从古代唤来了魔法。
64 年前	西德从古代遗迹中发掘出了时之齿轮，建造了飞空艇。数十架飞空艇出现，飞空艇贸易就此展开。阿加斯的国王担心飞空艇被利用于军事方面而将时之齿轮回收。
数十年前	山德利用土之水晶和古代装置引起了大地震。水晶纷纷沉到了地下深处，而大陆则沉到了海洋之中。魔物开始出现。阿加斯王国的神官海恩被邪恶所感染统治了王国，开始对外展开侵略。

魔法的两极化

若以后世人的眼光来看，当年两个大国之间的战争，可以说就是魔法两极化的起因。战争爆发后，萨斯恩的国王开始将魔法作为攻击的一种手段，在国内召集了许多的魔导士，并且开发出了许多以杀伤为目的的攻击性魔法——黑魔法。但是一部分的魔导士认为不应该将魔法作为杀戮的道具，于是逃离了萨斯恩并移居到萨罗尼亚。这样，新的魔法体系——白魔法便在萨罗尼亚国内诞生了。

神圣

将术者所拥有的自然能量，完全不经过控制地打向敌人的破坏性白魔法。虽然形式上与黑魔法无二区别，但这种力量的根源来自于生命能量，这也是所有白魔法的能量来源。而黑魔法的能量则来源于意念能量。

爆炎

能令整个大陆消失的最强、同时也是最后的黑魔法。能够完美地破坏一切，以否认任何事物的存在为目的而被开发出来的闪光，甚至能够将物质的分子构成也一同破坏。魔法的原理，是将反物质从异次元空间中引出，再利用它们撞击目标，进而产生超高的光而热，一瞬将敌人送到另一个世界。

究极魔法的完成

随着两国的战争越加激烈，黑魔法的研究也日趋发达，战况渐渐地对萨斯恩国有利，众多的萨罗尼士兵被黑魔法所伤，一个个倒下。眼见事态越发严重的萨罗尼国王向白魔导士们请求援助。从这时开始，白魔导士首次以“从黑魔导士手中守护人民”这样的大义名分卷入了大战之中。但是最终的结果却与他们的想法背道而驰——在两种魔法一次次的激烈碰撞中，魔法的威力也不断地加强。

终于，究极的杀戮魔法——白魔法“ホーリー”（神圣）、黑魔法“フレア”（爆炎）被开发完成了。可是，就在两个究极魔法那巨大的能量互相碰撞的瞬间，两军数万人的士兵在刹那间就被全数消灭了。讽刺的是，以这场壮烈的大战为起因，战乱开始步入终结。接着，在战争结束之时，那巨大的魔法力量，也被人们封印在了禁断之地艾乌雷卡。

魔导士

白魔导士与黑魔导士

以回复、防御系的魔法为主体的白魔导士，与攻击系魔法位主体的黑魔导士，原本属于一个体系。但是，他们不能互相使用对方的魔法，其原因便在于，术者所咏唱的咒语以及术者所持有的固有魔法球必须是互相呼应的。否则，魔法便不能发生作用。

赤魔导士

惟一能够同时使用黑、白两种魔法的赤魔导士。他们是从魔法两极化的 100 年之后才出现的。但是，由于种类的限制，他们只能使用两极化以前的魔法。也就是说，越是高级的魔法，他们越是无法使用。

如此分析的话就不难看出，只有赤魔导士才是最接近魔导士始祖的一群人。



最终幻想Ⅳ

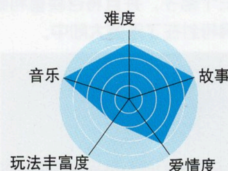
1991年7月19日
SFC
8800日元

OPENING

世界首屈一指的军事大国巴隆……受到国王亲自任命，从每年数位人选中选出来的优秀的战士“暗黑骑士”塞西尔，担任了在这个国家的军队中拥有顶级权限的飞空艇团“红翼”的队长。然而有一天，塞西尔所尊敬、敬爱的国王却命令他派兵前往米西迪亚，虐杀无辜且毫无抵抗的居民……在得到了水之水晶之后，他极力地将疑问隐藏在心中，将战果报告给了国王。但是在交出水晶的那一刻，他的自尊再也无法允许自己的行为——被塞西尔的进言激怒的国王撤消了他“红翼”队长的职位，并任命塞西尔与上前保护他的龙骑士团团长卡因一起担任一件特别的运输任务。

那一晚，罗莎拜访了塞西尔。虽然察觉了罗莎对自己的心意，但自觉为暗黑骑士的他无法给予罗莎任何回应……黎明之际，两位青年朝着目的地出发了。此时的他们，大概还无法知晓——自己的一生的命运从此时起，发生了巨大的转变……





从龙之口诞生之物
飞舞天际
充满暗与光的力量
为长眠之地带来新的约定
明月被无尽光辉所抱拥
给予大地母亲无限的恩泽和慈悲

——米西迪亚《预言之书》



系统

战斗

从这一代开始，系列固有的逃跑指令“逃げる”正式成为历史。只要按住L、R两键不放，那么除了特定战斗外，所有的战斗都有一定几率逃走成功。另外，“ATB”这一被沿用了数代的经典系统也是从本作开始出现的。



重点

ATB系统的时间是真实时间制的，所以在战斗时就需要玩家拥有较高瞬间判断能力，另外，如何才能够顺利地利用各个角色的技能也是非常值得研究的。而在这一代中，队伍可出场战斗的角色史无前例地达到了5位！这也导致故事中加入又离队的同伴数量也创了新高。

角色成长

本作角色的成长与前几代有所不同。由于没有了转职系统，所以每个同伴的职业都是系统默认、固定好了的。玩家在游戏中只需要不断战斗、赚取足够的经验值就能令角色等级上升，同时学会新的技能或魔法——可以说是非常“RPG”式的系统，极易令新人上手。



重点

由于魔法的习得与等级上升有关，所以越是强敌，那么就越容易得到强大的魔法。不过，魔法在本作中的地位明显比前3作更为重要。尤其是一些辅助型的白魔法，如果不熟悉每个魔法的作用的话，是无法继续游戏下去的。

敌人的目的

全身包围在漆黑的铠甲之中，利用巴隆那压倒性的军事力量向他国展开侵略，令世界陷入混乱——这便是集“罪恶于一身”的哥鲁贝萨。他为了“开拓一条通向月之世界的道路”，将世界上的8块水晶一块接一块地夺了过去。而他的真正目的，则到了游戏的终盘才为大家所知晓。

与此同时，在幕后操纵哥鲁贝萨的黑手塞姆斯也逐渐浮出台面。他为了占领整个地上世界，同时令以水晶作为能量源的破坏使者“巴比鲁巨人”再次觉醒，于是策划了整个阴谋。但是，由于塞姆斯自己无法走出月之结界，所以只能用意念控制地面世界的邪恶之人。



序盘

道路

察觉了暗黑骑士的极限，塞西尔迈向了通向光之战士的



塞西尔 哈维
セシル・ハーヴィ（20岁）
CECIL HARVEY

号称巴隆王国最强部队的飞空艇团“红翼”的队长。原本是孤儿的他，在2岁的时候被巴隆的国王所领养并由国王一手养育成人。在学校毕业的同时，与好友卡因一起进入了巴隆的军校。由于他是个孤儿，所以其身世来历等一概不明。但由于他那认真负责以及温柔的性格，令其得到了许多人的尊敬和爱戴，这些人中便有他的爱人罗莎。不过他总是为自己“暗黑骑士”的身分而自责，所以回避着罗莎对他的关切。后来由于反对巴隆王国的掠夺行动而被国王放逐。他的头号敌人哥鲁贝萨实际上是他的亲哥哥。



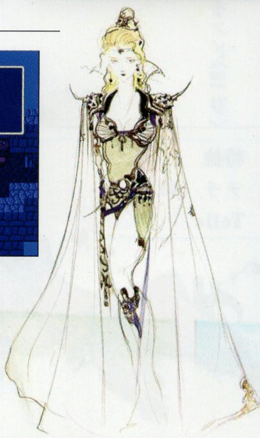
这是塞西尔转职成圣骑士后的模样。自知自己无法打败哥贝鲁萨的塞西尔，在接受了长老的劝说后，前往试练之山进行了残酷的修炼。最终他打败了自己作为暗黑骑士时的分身，成功的拥有了光之力量。

STORY

在发觉了运输任务的真相之后，塞西尔决心反抗巴隆王国的恶行。但是，就仿佛是在嘲笑他的这一决定一样，水晶一个接一个地被巴隆夺去。接着，塞西尔见到了代替他成为了新的“红翼”队长的哥鲁贝萨。在他压倒性的力量面前，塞西尔毫无办法。为自己处于被动局面而感到担忧的塞西尔，策划了潜入巴隆的计划。不过在计划尚未达成之前，他与同伴所乘坐的大船就被大海之王利维亚桑引起的大旋涡所吞没……

罗莎 法雷尔
ローザ・ファレル（19岁）
Rosa Farrell

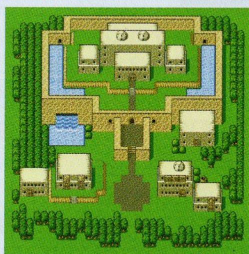




巴隆国内首屈一指的名射手，并且貌美动人。虽然周围不时有许多憧憬并追求她的青年，不过她本人却深爱着塞西尔。但是，罗莎的父亲身为龙骑士，其家族也拥有贵族的血统，这使罗莎的母亲对塞西尔和罗莎的来往感到很不愉快。因此，罗莎也只好将自己的心意埋藏在心底。（从游戏中来看，似乎看不出她的感情有所保留……）由于卡因与罗莎一家一直都有来往，所以从小就失去了父亲的他对罗莎也一直抱有爱意。而罗莎之所以在“白魔道士团”刚成立时就加入，则是为了能够经常呆在塞西尔身边。

构成

世界观



在这个世界上，各个国家的历史并不久远。即使是最古老的巴隆王国成立至今也不过500年而已。其他的国家则只有3、400年左右的历史而已。

巴隆位于世界上最大的一块大陆的中心，其西北方是由8位女性神官管理的国家托罗亚；东北方是商业国家达姆西安；宗教国家法布尔位于更东边的大陆上；魔法国家米西迪亚位于巴隆东南方；而6个国家中的最后一个，拥有独立自主文化的岛国艾布拉那则位于巴隆的西南方。这6个国家，分别借助着4块水晶的力量而运作着。

近年来，随着巴隆王国使失传的古代超级技术复活，在达姆西安也出现了以前被称为“craft hover”的能够在地面上进行飘浮航行的船。

特征



◎随着游戏平台转移至SFC，游戏的音乐效果和绘图效果得到了大幅进化。
◎故事性的强化，许多重大的情节都得到了极强的演绎效果。
◎新增了真实时间制的ATB系统。
◎5人制的战斗队伍。
◎每位角色都有不同的细微动作。
◎游戏的舞台从最初的地面世界扩展到了地底世界甚至月面世界。

花絮



◎在该作制作之前，制作公司SQUARE原本预定在FC上继续推出系列第4作，而本作预定为系列第5作。

◎FC版的4代在尚处于企划的阶段时，就因为制作人员认为其内容无法超越第3作而终止了开发，并将原定为第5作的本作作为4代开始了开发工作。

◎为了照顾初上手的玩家，本作还推出了怪物、物品道具之类的名称以及游戏的平衡度等均进行了调整，变得更加简单易懂的EASY版本。

◎PS版新增加了片头和结尾的CG动画，并且还增加了“加速移动”功能和内存记录的机能。

中盘

为了无愧于同伴的牺牲，无论多细微的希望也要努力实现

巴隆王国龙骑士团团长。他的父亲与他一样曾担任过团长，这种父子2代担任龙骑士团团长的事例，在巴隆王国的历史上还是头一次。虽然他的身世比塞西尔稍好些，但他儿时父母双亡也使他成了孤儿。也有传闻说卡因的父亲是被暗杀的，理由是那时正是他父亲作为团长风华正茂的时候。这传闻在龙骑士团成员间也掀起了轩然大波，只有他父亲的龙还坚信着，等待他父亲的归来。龙的心打动了成员们，令他们更加团结，但卡因父亲的龙却渐渐地衰弱了下去。而拯救了这头龙的便是卡因。由于他具有令龙敞开心扉的力量，所以被任命了团长一职。他和塞西尔既是好友又是一对好对手。



卡因 海文德
カイン・ハイウィンド(21岁)
Cain Highwind

拥有纯粹血统的召唤士相隔数年才生下的少女。在父母以及全村人的疼爱下长大的她拥有相当出色的召唤士的才能。召唤士的能力向来是女性比男性、小孩比大人的更为优秀、更加纯洁无垢——幻界的居民一直都是如此认为的。也就是说，瑞狄亚作为一名少女，已经完全具备了将其能力发挥至最大限度的条件。后来从幻界归来后，她已经成长为了一个婷婷玉立的少女。

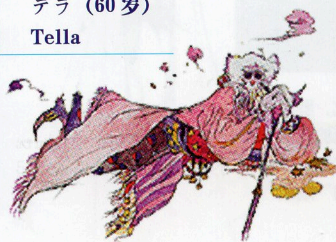


瑞狄亚
リディア（7岁）
Rydia

STORY

终于，当所有的水晶都被夺走，以为万念俱灰之时，塞西尔等人得知了地底世界还存在着暗之水晶这一事实。但是，就在他们看到了一线希望的同时，哥鲁贝萨开始了对地底世界的入侵。当塞西尔他们来到地底世界时，4块暗之水晶中的3块已经落入了敌人的手中。就在他们拼死守护最后的水晶时，它却被再度接受了洗脑的卡因抢走。哥鲁贝萨的野心如今就要达成了吗？塞西尔等人将最后的希望赌在了流传在德瓦弗城的传说上，再度朝着米西迪亚出发了。

特拉
テラ（60岁）
Tella



居住在沙漠绿洲之村的老魔道士。年轻的时候曾居住在米西迪亚王国并被尊称为贤者。才华横溢的他曾解开过无数个古代魔法的封印，但有一天魔法超过了容许的范围而失控并伤及了众多的魔道士。抱着深深悔恨的他为了反省自己而离开了米西迪亚，最后在绿洲之村内与一位普通的女性结婚，产下了名叫安娜的女孩。不过妻子的早逝令他对女儿更加地疼爱。无论何时只要一谈到女儿，他就会变得非常冲动。而由于安娜没有魔道士的资质，所以得以与常人一样过着和平的日子——这也是一种幸福吧。只不过由于他现在年纪大了，以前学会的魔法已经差不多忘了个精光……

ATB

摒弃回合制的革命

在本作推出之前，市面上几乎所有的日式RPG都是清一色采用的回合制指令战斗。但是这种形式的战斗无论如何变化，都难免给人一种单调的感觉。于是，SQUARE的制作人员们便设计出了这个简称为“ATB”的真实时间制的战斗系统。

这一系统的革新点在于，在战斗中加入了“时间”这一概念。去掉了以往回合制选择指令时的等待时间，使所有人各自的行动都处在了同一个时间轴上。而且，每个魔法由于设定了一定程度的咏唱时间，所以在发动前都需要经过一段时间。这也令玩家对战况和魔法发动时间的掌握有了更高的要求。

速度的价值

在回合制的战斗中，“速度”这一数值仅仅是决定每个回合中，各个角色的先后攻击顺序而已。但是“速度”在ATB系统中，却是直接影响了攻击与攻击之间的间隔时间，也就是说攻击回数的多少。“速度”值越高，那么在战斗中便能进行更多的攻击。不过，每个角色所装备的武器、防具都有“重量”的设定，这都会对“速度”的高低产生影响。通常来说，威力越高的武器，其重量也就越大。如果想要追求一定的灵活性，就不得不牺牲一定程度的武器攻击力。

龙之口传说

魔导船的传说一直流传于两个世界之间。但是在地上世界的米西迪亚那里，只留有“向天祈祷”这一句残缺的记录；在地底的多瓦弗城中，则仅残留有“魔导船是通往月球的船”这样的内容。“当这两个传说合二为一时，通往月球的道路便会出现。”在地上世界与地底世界的大激战的末期，魔导船终于得以重见天日



——当魔道士们的祈祷成功之时，便是魔导船、也就是“龙之口”传说的复活之际。魔导船原本是塞西尔的父亲克尔亚在很久很久以前从月之世界乘坐而来的，但是塞西尔的出生，却是大约20年前的事情。也就是说，克尔亚拥有极为长久的生命。而夫斯亚也因为常年守护着月之民的睡眠而拥有长久的生命。假设月之民都拥有极长的寿命，那么身为月之民与地之民混血儿的塞西尔，是否也会长生不死呢？如果这是真的，那么当塞西尔拯救世界的使命完成之后，等待着他的，是否会是眼睁睁地看着自己的恋人生老病死的命运呢……无论如何，这都是一件太过残酷的事情。

终盘

由于他人的怨念而疯狂的兄弟之间的命运之争，其最终的结果到底……



飞空艇的开发者。巴隆王国的"飞空艇团"直属部队的整备队队长。从以前就一直渴望飞上蓝天，在解读了流传下来的古文书后，他掌握了古代的超级技术"浮游术"并结合自己的航空理论制造出了飞空艇。算得上是一个纯粹的职业人的类型，非常反感自己为理想而制作的飞空艇被军事所利用。由于妻子早已过世，现在他和女儿两人生活在一起。不过大概是因为希德一直想要一个能够继承自己的儿子吧，从塞西尔小时候起就一直照顾着他并让他乘坐还处于开发阶段的飞空艇。口头禅是"搞科学首先要有体力"，所以希德还拥有一身与科学家完全不相称的健壮体魄。

希德 朴林迪那（54岁）
シド・ポレンディーナ
Cid Pollendina



法布尔王国的僧兵队队长，是个沉默寡言但非常冷静的男子。从小就成为了僧兵并持续锻炼着自己，其实力很快就无人能当，至今依然是整个国家里的No.1。同时，也是国内最有人望的人物。不过，他也有一个弱点，那就是他的妻子。杨在他严厉的妻子面前，完全抬不起头来……

杨·范·莱顿（35岁）
ヤン・ファン・ライデン
Yang Fan Leiden

帕罗姆
パロム（5岁）
Palom

见习黑魔道士。从小就拥有黑魔法的才能，学习魔法时也进步神速。不过他终究只有5岁，还是一个喜欢恶作剧、狂妄自大的小鬼头。平日总是喜欢对村人或长老搞一些恶作剧，然后被他们处罚……由于塞西尔还是"红翼"队长的时候曾带人侵略了米西迪亚，所以他被长老派来负责监视塞西尔，并和塞西尔一同展开了旅途。



朴罗姆
ポロム（5岁）
Porom

帕罗姆的孪生姐姐，与他一样拜长老为师学习魔法。与弟弟不同的是，她的白魔法才能十分优秀。或许因为有一个喜欢恶作剧的弟弟的缘故吧，朴罗姆也时常在弟弟调皮时敲敲弟弟的头并训斥他一顿。由于她与弟弟基本上总是共同行动的，所以也顺便负责了监视塞西尔的工作。她与弟弟两人一起能够进行特殊的魔法攻击。

STORY

塞西尔等人终于来到了月之世界。从月之民夫斯亚的口中得知了一切争端的幕后黑手——塞姆斯的存在以他的目的。为了阻止他烧毁大地的阴谋，急忙赶回地面世界的塞西尔他们遇到了破坏之巨人并合所有人的力量打败了它。但在打败巨人的同时，一个令塞西尔惊愕不已的事实突如其来：一直憎恨着、战斗着的死敌哥鲁贝萨原本是自己的亲哥哥！父亲、兄长、月之民，以及苍蓝的大地……为了与一切作一个了断，塞西尔冲进了月之世界的中心核……

地底世界

塞西尔等人所居住的"蓝星"，拥有日照充足的地上世界以及日光无法到达，只能以熔岩的热量代替日光的地底世界。两个世界各自由光与暗的4块水晶所守护着，作为两个世界的象征这倒也十分相称。虽然在故事的最后，两个世界的人类为了共同的敌人而并肩作战，但双方都是由光之水晶的力量在引导着。而暗之水晶所引导的，是不生一草一木、只有一片不毛之地的月之世界。正因为这个世界的环境过于恶劣，才导致了企图征服覆盖了葱绿大地的"蓝星"的、像塞姆斯这样的家伙的出现。

《FF》开发室



在多瓦弗城中，隐藏有一个名叫"开发室"的房间。在这里面，大家能够清楚地看到《FF Ⅳ》开发时的景象：传说中的超级DOT所追求的图画卡片、正在为自己的下一个作品大肆宣传的音乐家、本作在制作过程中最后离开公司的职员的问候等等，都包含在这个开发室中。不知这是否是制作人员设置的一个小小游戏，总之相信有许多人都会觉得很有意思。

无情的拥抱场面



▲这两人的行为还真是会挑选时间而场地……真是有些同情卡因了。

在整个游戏中，塞西尔与罗莎的拥抱场面总共只有两次。而这两次拥抱都是在卡因的面前光明正大地出现的！这两人在明知卡因喜欢罗莎的情况下，还特意做出这种行为，这对卡因的FANS来说，可谓最凄惨的光景——更令人发指的是，塞西尔与罗莎的拥抱行为在卡因不在场的情况下绝对不会出现！不论怎么想，这都是公然的挑衅行为！所以说在故事的最后，卡因外出展开旅行并非是为了修行，而是因为……（泪）

改变敌人的强弱

在游戏设定的菜单中，玩家可以针对"战斗速度"这一项进行设置。这一设置并不仅仅是对战斗的速度的进行改变——如果将战斗的速度调慢一些，那么在战斗时就有足够的时间进行思考："下一步该如何行动？"如此一来，玩家便能够更加有效地对敌人进行攻击，换句话说，敌人变弱了。平时一些无论如何也无法打败的敌人，利用改变战斗速度的方法，说不定就能够轻松打败……

FINAL FANTASY V
ファイナルファンタジーV

最终幻想Ⅴ

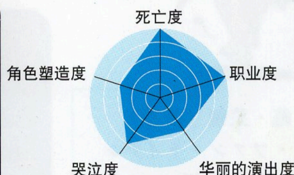
1992年12月6日
SFC
9800日元

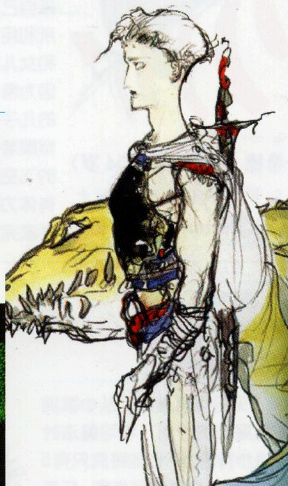
OPENING

利用标题文字制作出拥有透明感的开场

与像游戏刚一开始便很突然地进入战斗、并被全灭这样别具匠心的开场相比，本作用一种非常正统、恬静的风格拉开了序幕。当主角骑着路行鸟越过标题时，在凝重中给人一种活力。虽然对比并不是很强，但却有一种水晶般的透明感，让人过目不忘。

FINAL FANTASY V
IMAGE DESIGN
YOSHITAKA AMANO





巴兹

骑着路行鸟在世界旅行的青年。背负着黑暗过去的主角并没有被赋予太多性格，属于比较容易投入感情的类型。





艾克斯德斯

虽然30年前被封印在第1世界，但随着水晶的破坏而苏醒，成为暗黑魔道士。相对于人类，拥有压倒性的力量。



系统

战斗

继承了在《FF Ⅳ》里首次登场的ATB系统，这种时刻都要集中精神的系统营造了充满紧张感的战斗。而这一战斗系统成为了以后《FF》的标志型战斗系统，在《FF Ⅴ》之后，除了《FF Ⅹ》意外，其余几作全是ATB的战斗系统。另外，从本作开始，ATB槽就可以看见了，而ATB槽的可视性也从此形成了系列的传统。



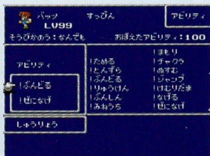
▲使用这样的指令选择机能，会让游戏显得更有趣。

重点

在这一作的战斗中，指令菜单进行了一些小小的变化，那就是四个指令并不是呈一条直线排列，而是呈菱形排列，非常具有新意。4名战斗成员并不只是简单地站成一排，通过选项可以实现阵型的改变。

角色成长

在《最终幻想Ⅴ》中，那个够自由转职可以说是游戏最大的亮点。通过水晶的碎片，角色们可以转成不同的职业，而每个职业都有自己特殊的技能，如何组合这些技能让自己的角色变得更强，就是游戏的乐趣。而这样的转职系统在《FF Ⅹ-2》中又靠换装来实现了。



▲相信有很多人会以自己的性格趋向来培养角色。

重点

即使变换成其他职业，之前所学到的能力也会得以保留，这种高自由度使《最终幻想Ⅴ》受到广泛好评。但虽说是高自由度，但是先学哪些技，后学哪些技还是比较重要的，特别是在游戏的初期。

目的

最初的目的是要守护风、水、火、土4块水晶。当中盘舞台转移至第2世界后，还“附加”了打倒暗黑魔道士艾克斯德斯的任务。



敌人

为了阻止世界被破坏，巴兹、蕾娜、法莉丝、加拉夫挺身而出。而他们将要面对的，是拥有非常规观念、被称之为“无”的敌人。无论如何本作的故事非常壮观。



序盘

为了保护逐个破碎的水晶主人公走遍全世界



蕾娜

守护风之水晶的泰昆的王女。充满个性，拥有漂亮的外貌，是一个典型的公主类角色。虽然对对帕兹有好感，但最终两人还是都没有结果。





加拉夫

第2世界巴鲁城的城主。虽然是位丧失记忆的老人，但经常做一些搞笑的事，是队伍中气氛的制造者。不过，该出手的时候一定出手，正因为如此他深受玩家喜爱。

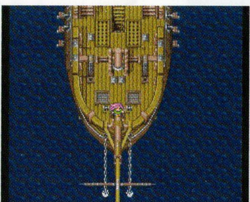
法莉丝

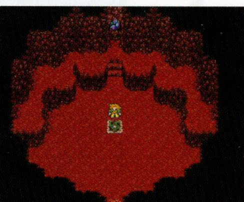
海盗的头目，实际上是蕾娜幼年时下落不明的姐姐。虽然拥有不逊于男人的实力，但在内心深处却有一种对父爱复杂的憧憬。

STORY

风停了……。保护风之水晶的泰昆城主泰昆王感到异变前往风之神殿。冒险者帕兹，丧失记忆的加拉夫，找父亲泰昆王的蕾娜，女海贼法莉丝。现在这4个人的冒险就开始。他们首先到达的是风之神殿，风之神殿已变成了怪兽们的巢穴，而且风之水晶也被破坏。为了保护其余的水，火，土三个水晶4个人继续展开冒险。但是最终还是4各所有的水晶都被破坏。从4个被破坏的水晶背后主人公所看到的是泰昆王的身影，水晶的破坏和泰昆王到底有着什么样的关系？这一切只不过是大异变的预兆而已……







世界

构成

《最终幻想Ⅴ》的世界观算是比较复杂的。首先，共有3个世界作为故事发生的舞台。最初冒险的舞台是第1世界；第2世界存在于另外一个次元；而当这两个世界合二为一时，便形成了第3世界。

早在原先，第1第2两个世界还是一体时，为了抵抗“无”的威胁，太古时代的人利用水晶的力量将世界分割，把“无”封印在了两个世界之间的狭缝中。

刚刚进入序盘，给人的感觉是世界比想象中的还要狭小，东西并不多。即使得知还存在第2世界、游戏舞台随之转换后，也让人有一种“一定还有一些同样狭小世界”的感觉……。故事的终盘，第3世界以一种出人意料的方式登场了。第1世界、第2世界的陆地与海洋，如同拼图一样合在一起时，确实让我们眼前一亮！随着第3世界的出现，世界变广阔了。虽然由于复杂的地形多少会带来一些不便，但这种规模才是《最终幻想Ⅴ》真正的姿态。

角色育成

《FF Ⅴ》的剧情感人，这是众所周知的事情。但说到《FF Ⅴ》的最大魅力，应该是其完成度非常高的转职系统。当时还流传“系列数是奇数的《FF》重视的是系统，偶数的则重视剧情。”看来还真是传闻中所说的那样。在这里就先简单地接触一下关于转职系统。当初从《FF Ⅲ》开始出现的转职系统，开始还只是一个单纯可以自由转职的简单系统，而到了《FF Ⅴ》就每个职业都有该职业相应的技能，而且转职以后已经学会的技能则不会消失。所以如果你看到能够使用白魔法的骑士或者是会使用剑技的黑魔导士时不必惊讶，因为技能能保存，所以玩家可以培养属于自己的原创角色。根据职业和技能之间会存在搭配很理想的组合，也会存在根本没用的组合，这些没用的组合纯粹是为了恶搞，说不定有玩家就是用这些没用的组合通关和打隐藏BOSS的呢。从22个职业当中选择哪一种职业是一个令人烦恼的选择，不过这也是游戏最大的乐趣所在。《FF Ⅴ》的故事情节基本上是一条路线，并不存在随着玩家的选项会导致完全不同的剧情，这样的剧情也是转职系统更加显眼。和发展剧情相比在迷宫中不断地与敌人战斗来成长角色才使本作的最大乐趣。《FF Ⅴ》的最大价值在于角色育成的自由度——这才是《FF Ⅴ》的乐趣。从《FF Ⅴ》以后“《FF》系列”就进入到壮大的剧情重视的游戏。



中盘

4个水晶已消失，艾克斯德斯终于复活！

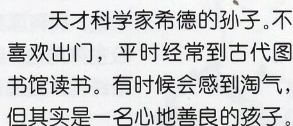
希德

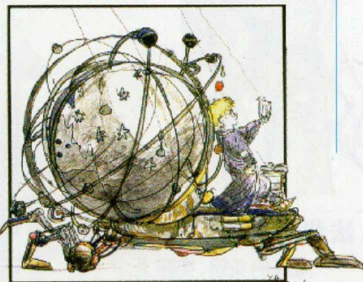
有《最终幻想》就有这个名字。本作中的他身为一名研究火之水晶，利用水晶发明机械的大科学家的身份登场。



米德

天才科学家希德的孙子。不喜欢出门，平时经常到古代图书馆读书。有时候会感到淘气，但其实是一名心地善良的孩子。





STORY

艾克斯德斯复活之后取回记忆的加拉夫就马上会到自己的世界。后来帕兹他们也决定去加拉夫的世界帮助他们消灭艾克斯德斯。到了第二个世界以后发现艾克斯德斯和加拉夫的军势已经展开了激烈的战斗。但是艾克斯德斯城被强力的防御罩保护着，加拉夫的军势无法靠近。在这时"晓的4战士"之一泽萨舍去自己的性命把防御罩破坏掉。绝对不能错过用泽萨的性命换来的这次机会。帕兹一行终于闯进了艾克斯德斯城……



泰昆王

泰昆城国王，也是蕾娜和法莉丝的父亲。为了拯救蕾娜和法莉丝两个女儿失去了性命。能令玩家察觉《FF Ⅴ》的主题是"把希望寄托给下一代"的一个角色。

以火之水晶的能量为基础而与工业生产联系起来，找到这个方法的人正是希德。而他的孙子米德在帮自己爷爷摇旗呐喊，说这个世界上能够超过希德的天才是不存在的。而这个对于发明和研究不辞劳累的2人组终于找到了跨越时空的空间跳跃技术，对终于能够再次启动飞空艇起到了重要的作用。可以说，正是因为有这两人，所以玩家才能顺利地通关（笑）。如果按照现代人的说法来说的话，这两个人可以称为"老小理科OTAKU"。当玩家看到两人在一起愉快地讨论科学知识，交流发明心得，通宵达旦地从事于研究，也会被他们两人的热情所感动。

海龙希尔德拉

虽然说重视了系统，但是也不能错过动人的剧情。本作中为了主人公一行的利益而舍去性命的角色不少，而意外的是其第一个并不是人类，而是法莉丝的亲友，海龙希尔德拉。在沃尔斯之塔倒塌的时候被扔到海里去的主人公一行，希尔德拉虽然在之前的战斗中受到重伤，但是为了拯救主人公一行它使出了最后的力量。之后就沉在大海里。看到这场面被感动流泪的玩家也应该不少吧。

传说中的12把武器

其实这传说中的12把武器能在第二个世界的库扎城能看到，当然这个时候还不能拿到。当时就为了看一眼这些传说中的武器，避开シールドドラゴン和艾克斯德斯ソウル，前来拜访。石中剑，左助之刀，与一之弓，正宗等多么令人动心的武器啊！但其实游戏中还存在比他们更强力的武器，这些武器大部分都不是从宝箱里拿，而是从敌人身上偷。这些武器都是属于稀有道具，想要获得它们并不是一件很容易的事情。只能靠玩家的运气和耐心。



神龙与オメガ

当初有一个传闻说，《FF Ⅴ》存在两个比最终BOSS更强的敌人。后来才知道这是事实，他们就是神龙和オメガ。神龙在最终迷宫中，オメガ在次元城里。两者的HP都超过55000，而且使出的攻击都是很惊人的。一不留神，转眼间就会有全灭的危险。尤其是神龙，如果打败它就能够得到最强的武器ラグナロク。所以游戏通关以后向他们两个挑战就成为了第二个目标。打败他们两个才能有自信的说制霸《FF Ⅴ》。

石中剑的威力

游戏中基加美什一共登场了5次。经过这么多次的战斗，他和主人公加深了相互的友情。其中最有印象的还是标题中所说的那句话"我要尝试一下石中剑的威力！"。传说中的12把武器之一石中剑竟然先落到他的手里，但是他怎样攻击都几乎伤害之为零。其实这应为这把石中剑叫做エクスカリパー。而真正的石中剑叫做エクスカリバー。只有这么一"点点"不同，威力确离得十万八千里。像这样使玩家爆笑的他第五次相遇的时候为了主人公使用了自爆……

终盘

拿到古代英雄们的武器，挑战最终决斗！

基加美什

艾克斯德斯的侧身，是一个谜之怪人。专门收集对决时敌人使用的武器，看样子有点像弁庆。自以为自己是艾克斯德斯的重要侧身之一，但作为艾克斯德斯的侧身，他的能力还是差了一点。





库露露

加拉夫最爱的孙女。虽然年纪小，但是能力非凡，有时候能够大胆的作出行动。游戏中期替换加拉夫加入队伍，能够完全的继承加拉夫的所有职业和技能。

STORY

经过激烈的战斗，帕兹一行终于打败了艾克斯德斯，但是艾克斯德斯的“把世界复原到原来的模样”的一句话，最后一颗水晶就破碎了。两个世界终于复原成一个，最原先的世界，也就是第三个世界终于登场。第三个世界的登场意味着封印在以空间的“无”的释放。艾克斯德斯获得了无限的力量重新复活。千年前与“无”的战斗中取得胜利的12名英雄留下的12把武器，封印在这个世界里。帕兹要收集这12把武器再次挑战艾克斯德斯。



30年前的与艾克斯德斯的战斗中“晓之四战士”获得了胜利。但是现在已是高龄的他们不可能像当年一样发挥非凡的能力。在艾克斯德斯绝大的力量之下“晓之四战士”一个个死去。他们把所有的希望都寄托给下一代的4名战士们身上。以下是除了加拉夫以外其余3位“晓之四战士”。

泽萨



德汉



克尔加



把所有的勇气和希望寄托给下一代战士们的“晓之四战士”

恐怖的基加美什

“《FF》系列”中经常在有些地方出现“不该出现的”强敌。本作中的基加美什也是其中一个，他出现在沃尔斯城的地下。即使你可以轻松达到其周边的其他怪兽也会可能被它一击秒杀。目前的等级来说远远不够打败它的程度，而且假如练级练得很高打败了它也没有什么特别之处。



交通工具

游戏中登场的交通工具包括陆行鸟、船、飞龙、内燃机船、黑陆行鸟、飞空艇、潜水艇等。玩家可以自由控制的交通工具飞龙是首次在《最终幻想Ⅴ》里登场。其中黑陆行鸟有所变化，在《FF Ⅳ》如果从它身上下来的话，它是会自动回到巢穴里的，不过在《最终幻想Ⅴ》里它就不会立即回去，而是高兴地等待玩家回来。





最终幻想VI

1994年4月2日
SFC
11400日元

表现力达到SFC的极限，《FF》达到的另一个顶点

OPENING



到底谁是主角，谁是敌人？宁静而不安的序幕。下雪的平原有三个身影慢慢走过去，从背后追尾的镜头。从当时的游戏技术来说不能不说是一个冲击性的开场动画。在这三个人当中玩家能够操纵的是来历不明的少女和帝国兵。他们到底想要做什么呢？只看序幕就根本想象不出本作游戏目的到底是什么。操纵的角色随时都在改变，好像是象征着《FF VI》这样的特征的一个序幕。

主人公

蒂娜（ティナ）

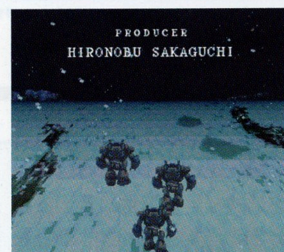
人和召唤兽的混血儿，这样的设定令人感到她是一个社会派的角色。她为了找回失去的记忆和感情的过程，是整个游戏的重要剧情之一。





洛克（ロック）

相当于通常RPG中的“盗贼”。过去曾经由于自己的失误，导致了恋人的死去。每当想起这件事，他就会感到很自卑。为了不要再发生同样的悲剧，在游戏中他时时刻刻对蒂娜和赛莉斯（セリス）做出很冒险的事情。



下雪的地平线和3名士兵作为背景，流出标题和制作群……已经足以超越了当时SFC常识的电影版的序幕。



SYSTEM

战斗 系统解说

由于存在很多角色，所以每一个小章节都选出4名成员来进行战斗。除了魔法以外每一个角色都有自己原创的特技，所以熟练掌握每一个角色的特技并不是一个简单的事情。



▲“《FF》系列”最传统的战斗画面。《FF VI》可以说是它的最终形态！

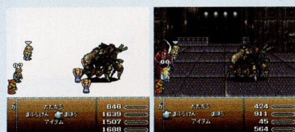
POINT

在《FF VI》中必定存在对敌人BOSS强力攻击的特定手段。能否发现这些特定的手段才是战斗胜利的关键。



角色的成长 系统解说

每一个角色都有着自己固有的特技，而且几乎所有的角色都能够修得所有魔法。所以说本作并没有强调技能和职业的概念。





▲随着装饰品和模式的装备，角色的能力会有极大的变化。

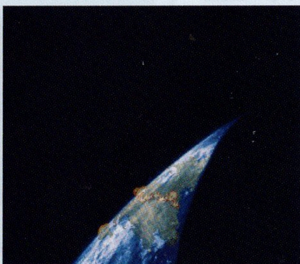
POINT

用在召唤魔法的“魔石”是本作最大的特征。大部分角色都是装备魔石才能够修得魔法。所以只要装备相关的魔石就能够让自己喜欢的角色学会喜欢的魔法。

目的

本作的时代背景是一个比较先进的工业化时代，随着这样的一个时代背景本作并不存在像“魔王”这样的幻想角色。而是对抗叫做“帝国”的组织是游戏前半部分的主要目的。从RPG的类型中来看本作的“组织对组织中的其中一个成员”这样的设定是一个具有“《FF》系列”特征的一部作品。但是到了游戏后期跟初期相比无论是目的，地图构造都有很大的变化。在赢得世界和平的一刹那没想到世界竟然崩溃，而所谓的统治世界的魔王也在这个时候才出现，这才叫做“惊天动地”。





敌人

本作的敌人个性丰富度也是系列中出色的一个部分，魔导师杰夫卡（ケフカ）也是其中之一。游戏初期以皇帝的三大将军之一的身份登场的他有着一个很幼稚和调皮的性格，在三大将军中也是一个能力最差的一个。从各种角度来看他都是一个被我方折磨而死去的典型的角色。但是没想到他以狡猾的性格和蟑螂般的生命力生存到最后，而且抱负着很大的野心，最终成为了超越神的存在。在游戏初期做梦都没想到他是本作的最终BOSS。





赛莉斯

对帝国的所作所为感到不满，加入玩家一方的“《FF》系列”不可缺少的“叛逆者”。从这位坚强的军人面貌中偶尔会看到女性的温柔。



艾德加（エドガー）

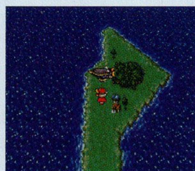
生为一国之王自己亲自拿剑冒险世界，对女性非常温柔的风流角色。同样是“《FF》系列”不可缺少的角色。



操纵的角色

剧情

自行剧情可以说是“FF”的代名词。没有自行剧情的“FF”不能称作“FF”。从2代开始醒目，从4代开始进化，到了6代就已经相当成熟了。除掉可以操作的部分和剧情部分的界限，而且一段剧情告终后就有些伙伴无缘无故地离去，相当自私的一个系统。



像这样无意中开始又无意中突然结束，不知不觉地游戏又由玩家来操作。玩家就相隔一段时间才发现“嗯？哦，可以操作这个角色了”。尤其是初期部分，玩家作为游戏的第三者始终被这自私的自行剧情折腾，想要习惯还需要一段时间。

到底是剧情还是操作

世界

本作的世界构造比想象中还单调，有大陆、有海、还有很多岛屿，一般的RPG中都能看到的风景。但是本作是“《FF》系列”，《FF》的世界是不会到此为止的。首先以被禁止的力量释放出来的魔大陆浮空，接着魔大陆的倒塌而造成的撞击使整个世界都成得荒废。“会出现和前半部分完全不同的世界”这就是后半部分第一个期待感。而事实上也比想象中以上后半部分的探索未知的新世界的过程是那么精彩又那么刺激。

另一方面在《FF VI》的世界中出现了叫作“魔导”的一种完全新的概念。

交通工具

就交通工具比较丰富的“FF”来说《VI》的交通工具相对来看比较单调。只有陆行鸟和飞空艇两种。虽然有船和可以通行地下的城，但是这些路线都是固定的。在剧情过程中飞空艇被替换成2代目，但是觉得第一个飞空艇更加华丽，显眼。到底为什么呢?



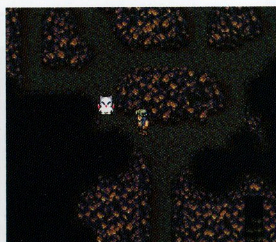
▲非常优美的飞空艇，其速度感是它的最大魅力



◀利用SFC的扩大、缩小技能的地图画面。对当时来说虽然很壮观，但是城镇的建筑物只能显示成平面。

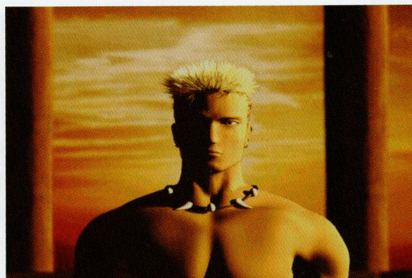
序盘

掌握禁断的力量，逐渐互相联手抵抗帝国的伙伴们


▲序盘就有像战棋类一样分成几个小组来战斗的一个独特的场面。

马修（マッシュ）

艾德加的双胞胎弟弟。和哥哥不同，性格朴素的肉体派的大男人。他的固有技“必杀技”从他加入开始到最后一直有着压倒性的战斗力，其究极技“梦幻斗舞”几乎可以说是最强的攻击技能。



嘎（ガウ）

婴儿的时候被父亲舍去，像狼少年一样的野生儿。从某种角度上来看比《FF》的代表宠物莫古更可爱。学会怪兽的固有技“あばれる”其数量众多，想要学会所有的技能是一个艰难的课题。


▲记住歌词，随着音乐选择正确的歌词等，歌剧的场面在当时来说是相当惊人的一个场面。从游戏序盘开始就投入了这种丰富的构想。

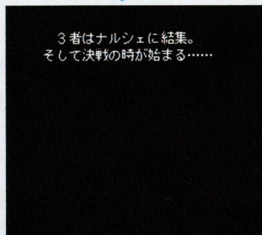




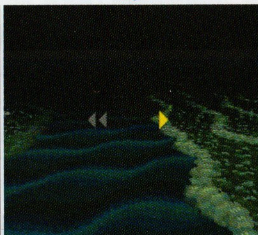
STORY

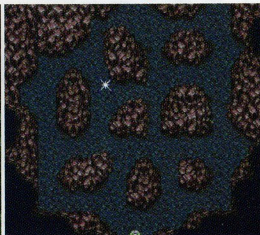
准备和帝国决战，一些主要人物的相会和他们的来历就是游戏序盘的主要内容。操纵的角色和场所时时都有变化。有时候还会有在同一个时间里进行不同的剧情和改变视角来进行一个场面等比较有创意的地方。在这样不断改新的系统中玩家会感到无限的乐趣。经过和帝国的一些小战斗，剧情的紧张感越来越增强，但是即使玩家闯入到帝国首都，游戏的核心系统“魔石”还未出现。疾走的幽灵列车上的战斗，乘坐水流海中移动的“蛇之道”等有很多留有深刻印象的剧情。

并行的分歧剧情



▲作为间谍潜入纳鲁雪（ナルシェ）的洛克，在这过程中拯救敌将赛莉斯，并加入为伙伴。


▲从船上掉下来被吞入到激流的马修，在一个陌生之地遇见影忍和加源展开漫长的冒险。是三个分歧当中最长的一个。


▲继续按故事的主流行走的三个人，可以说这就是主线。但这一段是最短而最没意思的分歧。

◇ 魔导装甲 ◇

简单的来说魔导装甲这副武器是可以双脚步行的单人座位的战车。但绝不是像“高达”那样全身发出光泽的理想型的机器人，而是看起来就像随便从垃圾堆里面捡来的垃圾来制作了似的肮脏的矮型机器人。但因为是这样的机器人设计才使游戏更加阴沉，更加真实。

◇ 马修的格斗技和格斗游戏风潮 ◇

如果你是格斗游戏爱好者的话应该知道，《FF VI》发售当时，格斗游戏风潮达到了最高峰。马修的必杀技设定为指令式也是意识到当时的格斗游戏风潮。虽然远远感觉不到真正格斗游戏般的手感，但是作为对RPG游戏来说是一个新鲜的玩法，还是受到很大的欢迎。但是如果是纯RPG玩家的话能够完美的输入这些指令则是极有难度的事情。厂商也意识到这些部分，加入了指令简化的系统。比如输入十字键的左下时无论是输入左或者下都算成功，所以“波动拳”只要输入左下下或者左左下就算输入成功。

◇ 嘎的“あばれる”收集完了吗？ ◇

《VI》的通关难度较低的反面是收集的难度提高了不少。具有代表性的就是嘎的“あばれる”。因为准备了所有的普通怪物+一部分BOSS，其数量众多，再加上首先要遇见所有怪物，然后必须在叫作“兽原”的一个地方才能够学会，而有些怪物是故意把它的出现几率调成极低。达成“遇见所有敌人”这条件就已经相当不容易了，何况是收集100%……。

中盘
魔导的根源，幻兽们的绝大力量将整个世界导向崩溃



蒂娜

游戏中盘知道蒂娜的真正的身份时才会看到的幻兽版蒂娜。一旦变身成为幻兽就谁也挡不住她的去路。如此强大的力量在战斗中也能够充分的体现。



▲魔导的根源，也就是幻兽的绝大力量把整个世界崩溃成荒野



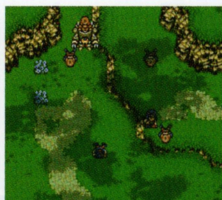
西捷亚（セッツァー）

对女性玩家大受欢迎的视觉系角色，身为赌王还驾驶飞空艇飞翔天空的豪快的角色。既然身为赌王，在战斗中也有很多随机性要素，所以就不能列入战斗主力的行列。



▶无论是哪一作，乘坐飞空艇的时候总是有一种兴奋的感觉。只可惜闯入帝国的这阶段是不能自己操纵飞空艇。

▼果然是帝都有一大群敌兵不断的徘徊巡逻，魔导研究所内部又是复杂还有很多强敌。





▲世界终于崩溃，但是这并不意味着世界末日，而是新的旅程的开始。某种意义上本作也能说登场了第二个世界。



STORY

飞空艇的入手和闯入帝国，与幻兽们的交涉，魔大陆的浮空，最后是世界崩溃。在中盘连续发生如此夸张的剧情。从某种意义来说中盘部分才是整个游戏的最高潮部分。当时可能会有很多玩家以为攻破魔大陆，游戏就到结局。攻破魔大陆以后游戏就走向和前半部分完全不一样的世界和故事当中说成“FF VI－2”也绝不是过言。之前都分散行动的伙伴们一起在飞空艇中集结，但这地步仍然还有两个伙伴没有加入。一个人站在崩溃后的世界中，这个时候就会感到只有超大作才能实现到的规模大小，令而感叹。

系列常见的名字，本作中……

在系列很多作品当中登场的“FF”代表性的名字希德（シド），《FF VI》的中盘他就会登场，但是和其他作品有着不同的印象。以往的作品希德这个名字都是和飞空艇有关。但是本作以敌军的科学者的身份登场，也是赛莉斯的制造者。世界崩溃之后有一段和赛莉斯的剧情，但是本作他的登场次数极少。



◇ 超·限时剧情 从魔大陆的逃离 ◇



《VI》中多次使用的限时剧情当中最紧张刺激的应该是逃离魔大陆的剧情。攻破魔大陆本身就有着相当高的难度，好不容易攻破就马上会发生限时剧情。开始踏下来的魔大陆时时刻刻都在改变它的地形，加上不断地涌而出来的怪兽们，甚至在战斗中时间也是不断地走。在当时的RPG游戏中还没有出现过有如此紧迫感的游戏。到了这种地步“FF”包括ATB的战斗系统，已经从RPG游戏进化为随时都同伴着紧张刺激的动作RPG游戏。而这一段剧情制作人做出了一个小小的圈套，就是在逃离魔大陆的重点地点处等到最后4、5秒钟的时候，和玩家一起行动的影忍就会登场。如果不等他先逃离的话影忍就永远不会出现。如果并不知道这样的圈套你会在这种地方等到最后吗？



◇ 台词选择剧情 歌剧和会谈 ◇



在很多名场面当中有两个剧情给玩家留下很深的印象。第一个是在舞台上跟着音乐选择正确的台词，音乐结束之前移到指定地点的歌剧。而且还比较复杂，第一次的时候会很难理解制作者的意思，结果导致音乐结束为止放下手柄欣赏音乐，重演一次的下场。另一个会谈的剧情，根据和对方对话中选择的选项和指定时间内对话的士兵数，获得的道具有所变化。是玩家感到战斗中以外也能够体会到一种不同的紧迫感。

终盘

再会！为了最终决战前往崩溃的世界各地储备力量



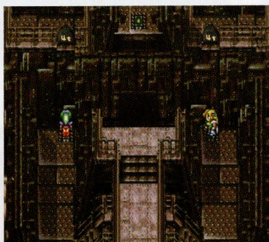
▲在荒废的世界中收齐所有伙伴，通常都是经过一段剧情或者对话之后就会加入。



▶虽然世界崩溃崩溃，但是斗技场、竞卖场等表明人们仍然没有忘记娱乐。

影忍

平时很少说话，也从来不给别人露出感情。前期就为了钱而加入伙伴的佣兵型角色。后期才会真正加入。始终觉得跟随他的狗比本人更强……



▲在瓦砾之塔与最终BOSS对决，分成3个队伍互相协助，攻破迷宫。如果事先准备好的话，并不是很难攻破的迷宫。



世界到底变成了什么样子？

之前的“FF”也存在第二、第三个世界。但是这些都是属于完全不同的世界。像《Ⅵ》一样同一个世界把它的地形面貌完全改变还是第一次。另一方面城镇等蒂虽然有稍微的改变但是其变化并不很大。在不同的世界里仍然能感触到原先的感觉。

STORY

世界崩溃后，游戏大大改变了其样貌。和剧情主流，拘束力较强的前半部分相比，后半部分完全都是自由。甚至得到第二个飞空艇以后你就可以直接挑战最终BOSS。但是一般都会首先奔向世界各地，收集伙伴和魔石，准备好道具，累积经验。做好一切准备才会到最终迷宫打败最终BOSS。当然有些伙伴是必须有相应的伙伴说得才会加入，或者有些伙伴有个别的剧情。走遍世界探索崩溃后的世界，这才是游戏后期真正的乐趣。

《Ⅵ》最强的魔法与最强的武器

从魔石ラグナロック所学会的最强魔法アルテマ和利用它锻造的最强武器ラグナロク。从两者当中玩家只能选择其中一个。《Ⅱ》中宣称最强魔法而实用性很差的“《FF》系列”最强魔法アルテマ，到了本作再次复活，而且本作中它的威力可并不小。

收集伙伴的乐趣

《Ⅵ》是系列中伙伴总数最多的一部作品，其中总数达到14个人。伙伴的加入是RPG的一种独特的乐趣。而且到了后期世界崩溃后看到再次加入的伙伴这样的设定会使玩家感到乐趣倍增。由于后期基本上都是曾经加入过的伙伴，所以通常情况下直接对话就会加入，曾经的伙伴在一年后都有自己独特的方式展开剧情。当时还真希望出一些世界崩溃到再次相会的一年之间每个人的身上发生的故事。

じゅんばんを　きめてください
やりなおし
1 ティナ 1
2 ロック 2
3 カイエン 3
4 シャドウ 4
5 エドガー 5
6 マッシュ 6
7 セリス 7
8 ストラゴス 8
9 リルム 9
10 セッツァー 10
11 モグ 11
12 ゴゴ 12
おわり

漫长的恶梦中的冒险和战斗

带着加源（カイエン）到他的老城就会发生加源做梦的剧情。他的记忆片断混合的一个奇妙的世界中其余三个人就展开冒险。作为恶梦这个部分觉得描写地还能够更加疯狂，血腥。记得其中登场的BOSS三兄弟每个人都是优秀的魔法师，而且能互相弥补各自的缺点，是个有数的强敌。



在梦中徘回多玛（ドマ）城、魔列车、纳鲁雪的炭坑等地

达人的《Ⅵ》

本作整体的游戏难度并不是很高，只想通关就不会费太大的精力和时间。也就是说所花费的时间越长游戏难度会越来越降低。但是为了道具全收集和嘎的技能完全制霸等有很多值得挑战的要素。最后还能挑战一些最速通关，低等级通关等给自己加一些限制来通关。以往使用率不高的道具，技能等在这些玩家眼中则变成了必不可少的要素。做到这种地步才能够称之为完全制霸《Ⅵ》的达人！

故事的焦点聚集在哪里？

当然，打倒巨恶的最终目标始终不会改变。但是故事的后期每一个角色到底发生了什么样的故事呢？基本上来说都是世界崩溃以后角色的心身都到了快崩溃的地步，而这时玩家出现鼓励几句又恢复到原先的角色，大部分都是这样的。而作为游戏后期有很多要收集要修炼的其他要素的原因，这些个别角色的情节并没有留下太大的印象。希望这些剧情还是做得更加详细一点才能给玩家更深刻的印象。也许这就是本作惟一缺少的一部分。

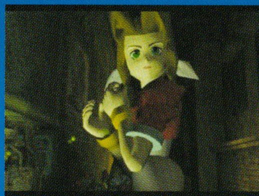


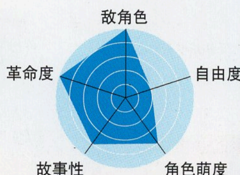
FINAL FANTASY.Ⅶ 最终幻想Ⅶ

OPENING

《FF》新时代的开幕

蹲在街角的少女，熙熙攘攘的人群和飞驰而过的车辆。从高空俯视这个到处喷着烟雾的大都市，而镜头的焦点移向了一辆飞驰的火车。如电影般的开始，但还是充满了游戏的气息。这时一个人从火车上飞身而下，而与此同时，与警备人员的战斗也拉开了序幕。如此精致的画面，立刻吸引了无数玩家的眼睛。





1997年1月31日
PS
6800日元

克劳德
Cloud Strife

职业	佣兵
年龄	21岁
武器	霸刀、重剑
身高	173cm
生日	8月19日
诞生地	Nibelheim
血型	AB



性格内向的青年，惯于用冷漠掩盖自己内心对感情的恐惧。因为幼年的经历使他决心成为神罗的神兵成员，以此来换得融入周围团体的资格。

登场时的身分是雪崩组织所雇佣的佣兵，一切仿佛只是为了钱而产生的交易，克劳德也用自己的言行反复向自己和他人提醒这一点。但是由于蒂法向他提起当年他们在水塔上的约定，克劳德勉为其难地再次加入雪崩组织的行动。就是这次行动，他遇上了艾莉丝，一个有着特殊血统的女孩。

在克劳德的记忆中，他的妈妈曾经说过，以他这样害羞的性格，将来只能够娶一个比他大的妻子，可是，什么又是命运呢？

系统

战斗

《FF Ⅶ》在战斗上还是跟其他几作一样，用的是ATB系统。但由于采用了3D的方式，所以有很多玩家都有些不能适应，特别是在攻击对象的选择上，很容易就会选成我方角色。不过习惯了之后就好了，毕竟战斗方面还是跟前几作有联系性的。



▲战斗画面里角色变成了7头身，真实性大大增加。

重点

受到一定的伤害后，发动必杀技的LIMIT BREAK槽就会蓄满，此时普通攻击的指令就会变成LIMIT技的选择。每个角色的LIMIT技都不一样，而且有的超强技还只能满足一定的特殊条件才能领悟。

角色成长

与系列其他作品一样，获得一定经验值之后就会LV UP。但是在本作中新加入了“魔石”系统，在武器、防具上装备了魔石之后，战斗之后会随着获得AP值而升级，从而领悟更强的魔法和技巧。不过到了后期，多种魔石的组合形成的无赖招数太多了，对平衡性有一定影响。



▲让谁装备哪个魔石，这完全凭玩家的喜好。

重点

《FF Ⅶ》中没有职业的概念，根据装备的魔石不同，谁都可以使用魔法、召唤。随着魔石的成长，魔法方面会出现更强的魔法，当魔石的AP达到MASTER时还会复制一块魔石出来。

目的

由于魔晃能源的无限制采集，星球已经处于枯竭的危机之中，为了拯救星球，克劳德的首要目标就是神罗组织。但是随着故事的发展，于途中突然发现萨菲罗斯的野望，事情就发生了翻天覆地的变化。神罗在萨菲罗斯面前忽然变得微不足道起来，面对萨菲罗斯的强大，克劳德也经历了无数的磨难。一波三折跌宕起伏的情节相互交错，也许在游戏进行中开始会有些迷茫，但这就是宿命，是无法改变的事实。



序盘

为了拯救病入膏肓的星球，为了探询真的自我



艾莉丝	
Aeris Galnsboroush	
职业	卖花女
年龄	22岁
武器	杖
身高	163cm
诞生地	不祥
血型	O

艾莉丝是“ANCIENT”，传说中的古代种族。

艾莉丝有一张让人感到恬静的脸，在她平静如水的外表下，确实一颗开朗得有些顽皮的心。这一切，让本来想把她作为圣女崇拜的人着实郁闷了一阵。

与克劳德之间，一直都是艾莉丝在主动培养气氛，引导这个不懂与人交往的创伤青年去体会生命。

或许是因为种族的关系，艾莉丝具有超越年龄的神秘智慧，可以同星球沟通。作为仅剩的CETRA族，艾莉丝热爱这地球上的生命，包括地球的生命。

一切，从黑夜里的那一次相遇开始，那一次，克劳德出人意料地买了一朵鲜花。



巴瑞特			
Barret Walface		武器	右手枪械
职业	雪崩组织领导者	身高	197cm
年龄	35	诞生地	Corel Village

巴瑞特是反神罗组织“雪崩”的首领。他的故乡Corel Village现在已是一片狼藉，这一切是因为巴瑞特力主建设魔晃炉开始，那是的巴瑞特很年轻，一心想要让家乡变成富裕繁华的城镇。经过他的努力，村民同意了神罗公司建立魔晃炉的要求。

但事情并没有朝好的方向发展，一次意外的事故——魔晃炉大爆炸毁了整个村子，而神罗为了掩盖事实真相下令屠杀所有的幸存者。

巴瑞特当时因事外出，当他回到村子的时候，那里已经变成了地狱。他也在神罗士兵的机枪扫射夏失去了右臂。那时他才知道，使用魔晃能源的代价多么大。于是就有了雪崩组织，为了阻止魔晃能源的使用而战斗。



STORY

克劳德加入的反神罗组织“雪崩”成功爆破了米多加而斯一号魔晃炉，第二此爆破五号魔晃炉的任务也成功了，但克劳德却被卷入到爆炸中。当他落到斯拉姆街的教堂并醒来时，他知道自己被偶然经过的卖花少女艾莉丝救了，并且艾莉丝提出让克劳德来当自己的保镖。另一方，神罗为了歼灭“雪崩”开始毁灭七号街，而克劳德一行组织的计划也失败了。艾莉丝被抓走，为了救出艾莉丝，克劳德决定勇闯神罗大厦，而在这里，他看到了萨菲罗斯的影子……

世界

概要



开始游戏时，第一印象就是这个世界是由一个叫神罗的组织进行独裁统治的，其中心地带就是游戏一开始焦点聚集的地方——米德加尔市。其最大的特点是建立在城市中央的魔晃采集设施——八方向伸出的8个魔晃炉，而神罗大厦就处于这个城市的中心。在这个城市里，一般市民所居住的斯拉姆街是照射不到阳光的，而政府也不过是形同虚设而已。米德加尔市的市长不过是神罗组织的傀儡，丝毫没有实权。虽说如此，但这个地方还是蕴藏了不少的好东西。陆行鸟牧场、人工游乐园、学者之村、自然主义之村……当克劳德在这个地方进行冒险时，途中会遇到各种各样的事物、与不同的人相遇。不过这些地区的人都惧怕神罗组织，只能在战战兢兢中过活。另外，虽说这个世界是一个充满了现代文明和机械充斥的世界，但还是存在记载了古代星球记忆的古老遗迹。

敌人



所谓神罗组织，就是支配整个星球的庞大集团，他们采集魔晃能源，以供给这个星球上所有人的正常生活，并且他们提供生活上的一切必需品。神罗组织拥有自己独自的军队来维持治安，而在神罗原社长被萨菲罗斯刺杀后，他的儿子鲁法乌斯继承了神罗组织，并开始进行对萨菲罗斯的追捕和搜索艾莉丝。塔克斯是直属鲁法乌斯的特殊部队，由伊莉娜、兹恩、鲁德、雷诺四名成员构成。为了保护艾莉丝，克劳德多次与他们交手。对于巴瑞特而言，神罗是不共戴天的仇敌。在得知萨菲罗斯要发动“陨石”后，为了保护自己会社的利益，开始全力致力于破坏陨石的工作。而就 萨菲罗斯问题，克劳德与他们的目的是一样的。虽说两者之间并不是合作关系，但也不是对立关系了。其实在《FF Ⅶ》里并不存在绝对的敌人，是敌是友只是相对的而已。

中盘

在全世界追寻萨菲罗斯，在最北边克劳德见到的是……

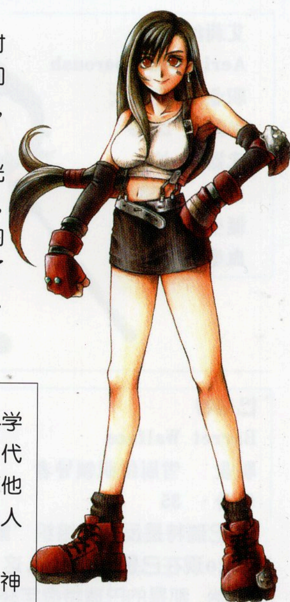
帝法是同克劳德在一个村子长大的，那时，帝法就像个小公主般地生活着。

终日被伙伴围绕的帝法并没有体会到克劳德的孤独，直到有一次克劳德忽然约她到村子里的给水塔上见面。也就是那个晚上，克劳德鼓起勇气想她说出自己的梦想，他想要加入神兵！当时的帝法并不懂得克劳德的心情，她只是要求将来克劳德真的成为神兵的时候，一定要回来看她，还要在她遇到困难的时候给她无条件的帮助。

这样过了好几年，一次帝法在火车站意外地看到精神恍惚的克劳德，一问之下，才知道克劳德真的成为了一名神兵，只是那时的克劳德已经退役了。帝法带着克劳德回到自己的酒吧，后来，在帝法的介绍下，克劳德以佣兵的身分参加了雪崩阻止的行动。在帝法的心里，一直有一句话没有说出来，因为，当她意识到的时候已经为时已晚了……

STORY

为了寻找消失的萨菲罗斯，克劳德的旅行继续着。他们渡过大海，来到了新的大陆，而新的同伴凯特・西和希德也加入成为了同伴。终于，在古代种的神殿里，克劳德一行与萨菲罗斯见面了。从他的口中众人知道了萨菲罗斯要用究极的破坏魔法陨石破坏星球，之后吸收星球治疗自己时所散发的能量让自己获得强大的力量成为神。而艾莉丝认为能够阻止萨菲罗斯只有自己，于是独自一人前往了忘却之都……

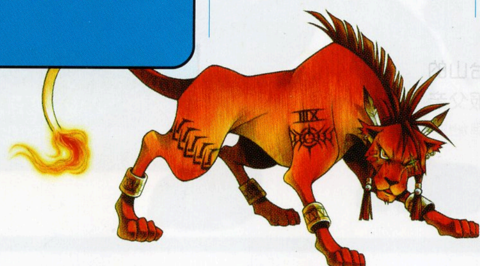


蒂法
Tifa

职业	酒店吧台
年龄	20岁
武器	拳套
身高	167cm
生日	5月3日
出生地	Nibelheim
血型	B

赤红十三

职业	守护兽
年龄	48岁（相当于人类年龄的15岁）
武器	头饰
身高	不祥
生日	不祥
诞生地	Casmo Canyon
血型	不祥



赤红十三是神罗公司科学家宝条刺在他身上的代号，代表他是实验室的第13号，而他真正的名字拿拿基卸鲜为人知。

作为世代守护宇宙峡的神秘种族赤兽族的一员，他有着天生的超凡力量。自从他和克劳德戏剧性地相遇以来，他作为野兽角色被放进艾莉丝被关押的地方，就同克劳德一起战斗着。在他心里，一直都很痛恨自己懦弱的父亲，因为他在战斗中抛弃了妻子而逃生，这是赤兽族的耻辱。所以，在所有人面前他宁愿自称赤红十三，也不会提起自己的名字。

大魄力的画面

众所周知，SQUARE一直走的高端路线，所以对于自社的王牌产品更是会不惜血本。作为史上第一个3CD容量的游戏，《FF Ⅶ》集中了所有玩家的目光，他们希望在PS上看到一款不同于过去作品的佳作。而事实上《FF Ⅶ》的确也不负众望地表现出了高素质的水准，甚至还超出了所有人的想象。很多人都认为比他们预计的还要好。特别是CG MOVIE的华丽程度，在它那个时代是没有任何一个游戏能够与之抗衡的。当时的现象就是，一旦某个游戏专卖店里在播放《FF Ⅶ》的OPENING，那么店里所有的顾客都会停下脚步，并聚集到屏幕前一起观看。而令人称道的ENDING更是让人有在看电影的感觉，所以，一些不怎么玩游戏的人看了之后发出的感叹是"真像一部电影啊"，而那些资深玩家也有相同的感觉。不过就像很多事物有正方和反方一样，还是有人反应这些CG不过是哗众取宠的东西，这对游戏没好处的言论。CG的加入让整个游戏成为了玩家们之间的话题，也让游戏的销量提高到了一个可怕的高度。



▼3D画面的《FF》给人以华丽的美感，战斗时的视觉冲击非凡！

▲游戏在视角的选择上没有什么问题，而且远近的切换非常自然。

魅力一新的召唤兽

画面的进化也表现在召唤兽上，当召唤魔法发动时，与此同时镜头就会切换到一个特殊的位置，从而强调召唤兽的演出效果。另外，LIMIT技发动的时候也同样如此，让人觉得这款游戏充满了"酷"的味道。另外，之前的那些2D游戏里对于原画的还原程度的确不敢恭维，而《FF Ⅶ》则可以直接表现出原画画师画在衣服上的一个小装饰。画面的华丽也让战斗充满了激情，如果觉得普通攻击还不够COOL的话，那么用召唤兽轰吧。

之后，系列作品似乎越来越强调画面的精美程度，从《FF Ⅷ》到《FF Ⅹ》，每一作的画面都有所进步，让人感到这款游戏的某些变化。总之，可以说这是一款追究极真实的作品。



◀作为系列经典设定之一的召唤兽，其造型和技华丽程度都做得相当好，并且隐藏召唤兽的实力强大程度更让人受不下手。



▶使出华丽技巧的凤凰让人领略到了本作美工的强大之处，游戏中此类东西很多，如果说是召唤兽秀也毫不为过。

降落的陨石！时机将至，挑战最终的决战！



当年由于自己的放弃，认为Lucrecia会得到她想要的幸福，却使得宝条利用Lucrecia的身体进行了惨无人道的生体实验，而后来得知真相去找宝条时被宝条用手枪暗算，之后宝条又在他身上进行了更加疯狂的人体实验，最终使文森特变成人鬼不分的怪物。

对自己的身体感到自卑，对世界感到愤怒，但善良的本性又使他无法报复这个世界，所以文森特选择了沉睡。直到有一天被克劳德吵醒，并且听到关于萨菲罗斯的消息，他终于不再一心避世。或许，在他的心里，一直认为萨菲罗斯与他自己有着什么关系吧。

文森特			
Vincent Valentlen		身高	184cm
职业	杀手	生日	12月13日
年龄	27	诞生地	不详
武器	各种枪械	血型	A



尤菲			
Yuffle Klsaraws		身高	160cm
职业	Manteria 猎人	生日	11月20日
年龄	15岁	诞生地	Wutai
武器	大十字架、可投掷物	血型	A

尤菲应该是个中国人吧？因为她居住的地方分明就是五台山啊！由于尤菲的父亲、五台山城的城主听任神罗公司开采魔晃能源，引起尤菲的强烈不满，小小年纪的尤菲就离家出走了！过早的江湖生活使她练就了一身神偷绝艺，在被克劳德打败之后过了一段时间她就故伎重施般地偷走了克劳德所有的魔石。后来在五台山的峭壁上被克劳德救下后，她才一心一意地加入队伍。为了说服父亲远离神罗，尤菲只好挑战五圣塔，但最后却发现五圣之首就是她眼中“只会喝酒睡觉”的老爸，最后从她老爸那里可以得到召唤大海蛇的魔石。

尤菲的LIMIT技的名字都很酷哦！疾风迅雷、明镜止水、森罗万象……

STORY

萨菲罗斯终于发动了陨石，陨石开始向星球降落，神罗计划用火箭搭载了寄宿有“星之力”的巨大魔石打进陨石，但克劳德一行决定夺取它。火箭终于发射了，但并没有摧毁陨石，正当众人觉得无计可施时，忽然想到了艾莉丝在死之前所咏唱的“神圣”，那是阻止陨石的惟一希望。但是“神圣”的力量被萨菲罗斯封引起来了……克劳德迎来了最严峻的考验！



互相牵制的陨石阻止作战

所谓陨石，是呼唤漂浮在宇宙的巨石对星球进行冲击性破坏的魔法。相对的，艾莉丝所咏唱的“神圣”则是呼唤星球的力量封印邪恶之物的魔法。在阻止陨石这一点上，神罗和克劳德的目的是一样的，原以为两者会合作，谁知道克劳德还妨碍了神罗，夺取了装载了巨大魔石的火箭。可以看出“神罗＝利用科学的力量粉碎陨石”、“克劳德一行＝只要击倒萨菲罗斯就能解决一切问题”。但不管怎么说，这不过是方法论不同而已，实质还不是一样？但难道他们就没想到在他们这样互相进攻的时候，陨石已经更靠近星球了么？

体现星星意志的巨兽

当危机接近星球时，传说中的巨兽兵器觉醒了。巨兽兵器袭击聚集了魔晃能量的米德加尔，看来它们的使命的确是肃清星球。而另一方的神罗，在利用超巨大的兵器“修女·雷”对巨兽兵器进行反击。相信那段巨兽兵器与神罗对轰的CG震撼了不少玩家吧？

疯狂的杰诺瓦计划

所谓杰诺瓦，其实是古代从宇宙飞来的生命体而已。利用其细胞，生出具有古代种力量的计划就是杰诺瓦计划。在最初的试验中，当萨菲罗斯还是胎儿的时候，其母亲就被注入了魔晃能量，这也是直接导致萨菲罗斯之后的疯狂计划的原因。

疯狂的科学家

当为了拯救艾莉丝，克劳德冲进神罗大厦时，发现正在进行赤红十三和艾莉丝的交配试验，就在在危机时刻，克劳德赶到，阻止了这个愚蠢的试验。再往后，我们就可以知道，进行这种疯狂试验的疯狂博士是一个名叫宝条的博士。宝条具有很强的好奇心，认为这个事情看起来很有趣，那么我就应该去试验一下。到了最后，他给自己也注射了杰诺瓦细胞，自己也变成了怪物。

反叛组织雪崩

以“拯救星球的生命”为街头暗语，以击倒神罗组织为目标的组织，但其行动能力由于过分偏激。为了达成所认为的“大义”，他们认为牺牲是必要的。最明显的莫过于爆破魔晃炉，因为魔晃炉的爆炸让很多平民也卷入了事件。

古代种的后裔

所谓古代种，就是在很久以前，让这个星球繁荣起来的种族，他们被赋予了能够与这个星球交流的力量。正是由于这种特殊力量，给她带来了悲剧。不过对于为什么要抓艾莉丝，克劳德并不知道原因。

凯特·西
Cait Sith
职业：玩具猫
年龄：不详
武器：扩音器
身高：100cm
生日：不详
诞生地：不详
血型：不详

这是一个痴迷于太空航行的角色，具有非凡的飞行天才。

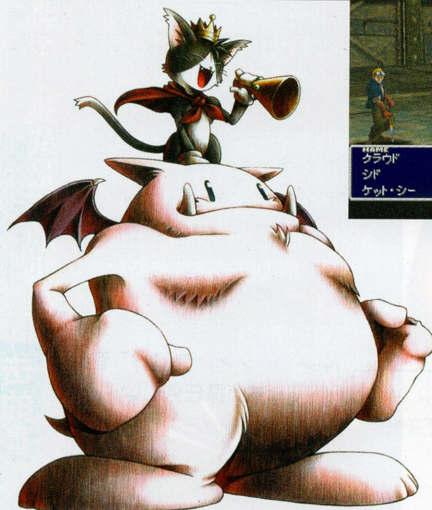
在一次外太空航行计划中，由于助手的一个失误导致整个计划功败垂成。从那以后，神罗取消了航天计划，希德也消沉地生活着。

印象中希德使用的武器中有一种叫做“青龙偃月刀”的，但这个人的个性来说，实在和关羽差得比较远。

但无论是从航行技术还是对美女的品味来说，希德君都是个让人敬佩的船长啊！

希德
CID
职业：飞行员
年龄：32
武器：长枪、戟、矛
身高：178cm
生日：2月22日
诞生地：不详
血型：B









凯特·西登场时的身分是算命机器人，由于在对克劳德的算命过程中出现了它自己无法解释的占卜结果，而决心跟随克劳德了解真正的情况。

事实上，凯特·西的真正身分是Midgar城市开发部门的部长Reeve，他通过摇控装置控制凯特·西的行动，但是人们所看到的玩偶凯特·西也具有自己的思维。

在长期的并肩作战中，凯特·西逐渐偏向克劳德一方，但由于这期间的间谍活动使它很难得到队友的原谅。

后来为了取得黑魔石，凯特·西在古代神殿中死亡——因为整个神殿已经变成了一颗小小的墨晶石。之后出现的凯特·西是个复制品，因为凯特·西本来就是神罗公司量产型的玩具。

强大的萨菲罗斯



在第一次出了米德加尔市，在加姆之街，克劳德会回想起他与萨菲罗斯当年一起组队进行任务的场景。此时是整个游戏中我们可以看到萨菲罗斯作为我方同伴参战的惟一时刻，不过令人遗憾的是还是不能自己操纵萨菲罗斯。但即便如此我们还是可以看到萨菲罗斯的强大——在战斗中能一刀解决战斗。

之后当萨菲罗斯知道自己身世的真相后失去了理智，将蒂法和克劳德砍倒。不过为什么会留他们一命呢？这的确有点匪夷所思。

伟大的贤者

当途径赤红十三的的故乡时，众人见到了老贤者布肯哈根，他隐居在这个地方，并向大家讲述了星球命运的事实。在星象馆，他向众人展示了星球之间的联系以及模拟了能量流，让所有人知道了星球生命这一事实。此人无所不知，而且可以穿过怪物横行的洞窟，是一个被许多谜团包围的老人。在之后的故事中，他成为了指引克劳德的关键性人物。

艾莉丝之死



当一行人在追踪萨菲罗斯，于黄金碟游乐园进行休息时，当艾莉丝的好感度很高时，晚上她就会来到克劳德的房间邀请他去游乐场玩，于是两人悄悄出门去游乐园玩了一个痛快，度过了一个短暂而又快了的时光。不过每当想起之后的剧情时，此时两人的欢乐显得是那么珍贵，让人忍不住会掉下眼泪来。

“艾莉丝再也不会笑、不会哭、不会生气了……”相信在许多玩家看到萨菲罗斯的正宗刀穿过艾莉丝的身体和克劳德将她沉入神殿的水底时，不禁会泪流满面。虽然在“《FF》系列”里死人是常有的事，但相信没有比艾莉丝的死更让人震撼的了。

丧失自我

知道自己的过去，受到强烈打击的克劳德行踪不明。而当第二次发现他的时候，他已经形同废人一样地待在医院里了。无论对他怎样，他只会发出痛苦的呻吟。像这种主人公意志消沉、堕落的情节在动漫中经常可见，但在游戏中则是非常少见的，足见本作在很多方面都有所创新。



萨菲罗斯

作为史上最成功的反派之一，萨菲罗斯有很多过人之处。

他手持正宗刀漫步于熊熊烈火中的情景，相信震撼了很多人吧？总之给人的感觉就是好强。但事实上，刹非罗斯并不让人厌恶。他虽然做坏事，但不用卑鄙手段，即使是杀死了艾莉丝，骗走了黑魔石。

而刹非罗斯自己的身世，也是很特别的。资料显示，文森特的年龄是27岁，那么刹非罗斯的母亲Lucrecia的年纪也应该是27岁左右。所以七年前，刹非罗斯“死亡”的时候，他的母亲应该只有20岁，那么充其量那时候的刹非罗斯也只可能是几岁，决不可能超过十岁。而他的外形，看上去也已经是成熟的青年了。就算他的崛起只需要一两个月，那样刹非罗斯也需要有超过18岁的年纪。

这就是说，刹非罗斯根本没有普通人的童年，他体内的结洛娃细胞，加上疯狂科学家宝条的人为影响，可能刹非罗斯只经过人为的加速成长就匆匆面对这个残酷的世界了。这样的生命历程无疑为日后结洛娃力量（意志）在他体内觉醒创造了最好的条件。因为他根本就是一个没有爱的人，所以说，可恨之人必有可怜之处。

所有的破坏行动，可能只是对他的“父亲”——宝条的报复开始。

艾莉丝复活传闻

相信这是在全世界都曾闹翻天过的话题。当许多玩家在看到艾莉丝死后不能接受这一事实，于是“艾莉丝是可以复活”这一传言在全世界流传开来。甚至在很多杂志上还赫然刊登着得到某样道具就能让艾莉丝复活的秘技出现，当然，结果肯定是玩家们将再次受到打击。不过从一个侧面我们可以看出，艾莉丝的人气是非常高的。在国内，那个传说中的粉红色陆行鸟就一度在玩家当中掀起了惊涛骇浪。

冲击的事实

《FF Ⅶ》与《FF X -2》的关系！

看到这个题目时大家不必惊讶，这并不是什么小道消息，也不是从哪本八卦杂志上随便摘抄下来的唬人噱头，这是《FF》的制作人之一野岛一成先生亲自说的事实，所以请各位平静接受这个事实。在《FF X》中“关联”其实是一根隐藏的暗线，就是这根暗线将两部作品联系了起来。在《FF X -2》中我们认识了一个天才的阿鲁贝多族少年，那就是辛拉。看到这个名字大家是否会想起什么呢？对，那就是《FF Ⅶ》中的“神罗”。在日语中如果将“シンラ”所对应的发音写成汉字的话正是“神罗”（“シン”是“神”音读，而“ラ”则是“罗”的音读）。像《FF X -2》中“毕业任务”、“琳侦探任务”中“已经有很多志同道合的同志了”这些台词其实是暗藏玄机的。实际上，随着《FF X -2》故事的结束，辛拉也离开了海鸥团，他在商人琳的资助下在异界将最终兵器维古那冈所使用的能源——魔晃带到了现实世界。他作为初代使用魔晃的人完成了使用魔晃的操作系统，而在经过了若干年之后，在相隔遥远的两个星球之间来往已经不是难题，而在这时在别的星球上建立了一个名叫“神罗”的组织，显然，这个名字是为了纪念初代魔晃的发现者辛拉的，而这个组织的建立时间是在《FF X -2》故事发生了的1000年之后。

顺便说一句，有一名曾制作过《FF Ⅶ》的制作人员在看了辛拉的故事后，特别是通过晶球看其他地区时镜头切换到贝贝鲁地下，他忽然发现这个场景有些熟悉。其实他不熟悉这个场景才怪，因为他看到的那个地方与《FF Ⅶ》的开始动画中所演示的米德加尔市的建筑构造是非常相似的。

交通工具

为了限制玩家的行动范围和先后顺序，游戏中存在着各种无法直接通过的地形，必须借助各种交通工具才能够到达新的地点，推动故事向前发展，按照入手的顺序，交通工具大致有以下几种：

潜水艇 SUBMARINE

由科技发达的神罗公司所建造的，可以在海底自由行动，是寻找海底巨型魔石必不可少的交通工具，也是得到古代钥匙的必要条件。

相对于飞空艇来说，潜水艇的移动速度慢极了，幸好真正要用到它的机会并不多，观赏海底风光也是一个好主意啊。可惜的是这里的海底大约是由于污染的缘故，基本上看不到什么生物……

高风 HIGHWIND

以伟大的希德船长命名的飞空艇，本来是神罗公司的运输机，后来在凯特・西的带领下，巴瑞特他们劫持了这艘船，从此高风就成为正义力量的专机了。

一直到游戏终盘为止，高风都是最常用的交通工具，甚至连陆行鸟也可以在里面居住，十分神奇。但最引人注目的地方，相信还是飞空艇外面那幅巨大的美女图像吧，希德真是个可敬的船长啊！

小野马 TINYBIONCO

小野马是希德先生的小型飞机的名字，刚出场时倒是颇在天上飞了一会儿。可惜很快就被神罗士兵给打坏了尾翼，变成只能在浅水区滑翔的“船”了。这个想法真的是很神奇啊！只能在水上滑的飞机……

第一次在火箭村见到希德的时候就可以得到了。

老爷车 BUGGY

如果不是它的名字叫BUGGY，我还真的不敢相信这拉风的跑车原来是辆老爷车呢。得到它的过程比较屈辱，是在金碟游乐场被误认为是杀人犯关到大沙漠后，由于DIO大爷发现自己做错了事，送给玩家作为赔礼。

老爷车的惟一优点是可以穿越河流的某些浅水地带，其他就什么优点都没有了。

陆行鸟

非常有名的宠物之一，通用颜色是黄色，由于巨大的脚掌过于显眼，所以还有个外号叫大脚鸟。游戏序盘，为了通过沼泽地，在陆行鸟牧场得到吸引陆行鸟靠近的魔晶石，就可以在战斗中遇到陆行鸟了。喂它一点野菜，抓紧时间把它身边的怪物消灭掉，就可以捕捉到一只黄色的陆行鸟了。



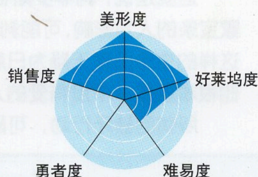
最终幻想Ⅷ

1999年2月11日
PS
8800日元

角色简介



斯考尔·莱昂哈特
Squall Leonhart
スコール・レオンハート
年龄：17
身高：177cm
生日：8月23日
血型：AB
武器：枪刃（Gunblade）



故事的主角，是佣兵培养机构巴拉姆学园（Balamb Garden）的精英分子，以枪刃作为武器的他有着出类拔萃的战斗资质，能够毫不费力地完成所有训练和任务。他沉默寡言的性格使其常常单独行动，而对他人不苟言笑的态度则令大多数人难以与其交流沟通。然而，在这看似冷酷坚强的外表下，却隐藏着一颗害怕孤独的心。





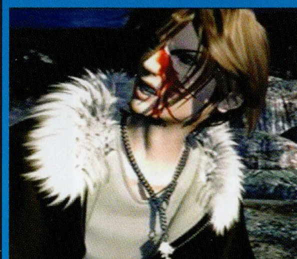
莉诺雅·哈蒂莉
Rinoa Heartilly
リノア・ハティリー
年龄：17
身高：163cm
生日：3月3日
血型：不明
武器：高速刃
(Booster Edge)

故事的女主角，活泼爽朗，追求自由奔放、不受拘束的生活。由于不满身为将军的父亲的作为，她加入了反政府的地下武装组织“森林猫头鹰”，并且不久后便成为了首脑级人物。她的缺点是性格过于纯朴率真，使得别人一眼就可以看出她的态度。她把“同伴”二字看得尤为重要，虽然有时会耍些小脾气，但当朋友们处于危机时，她会毫不犹豫地挺身而出。

OPENING

让无数人认为是电影CM的实写风格的3D动画成为话题

游戏的开始非常具有一种神秘的宗教色彩，将玩家的眼睛紧紧锁定在了电视屏幕上。以莱昂哈特与永远的夙敌西弗对战为开端，并在其中插入诸如“我在这里”、“我在这里等着你”这些另人匪夷所思的英语句子在里面，更增添了整个游戏的神秘感。而最后男女主人公在一阵激昂的音乐之后相拥，这样的表现在很多电影的广告中见过，但在游戏中就很少见，的确体现出该游戏的独特之处。



名词解释



魔女

继承特别力量的女性，自古以来一直存在着，传说她们的祖先是创造世界的哈因，不过至今尚未证实。

由于她们皆具有强大的力量，过去也曾出现过企图支配世界的魔女，所以人们认为“魔女=恐怖”。但是，另一方面，因为也存在着许多因回避社会耳目而过着平静生活的魔女，所以，有关这世界上存在着多少魔女，她们又继承了什么样的力量……一切仍然是一团谜。

至于有关是否可成为魔女的适合性，则由蕴藏着力量的能力和相性所决定，只有从身体里分离出来的纯粹力量，才能继承给下一位魔女。在进行力量接受的双方之间，不一定要有血缘关系。虽然魔女的寿命和正常人类差不多，但是在继承力量为止之前，魔女并不会死亡。





魔法

只有魔女会使用的特别能力。人类模仿此能力而研发出来的魔法就称为疑似魔法。

疑似魔法的使用理论，是由欧达依博士在研究魔女时所发展出来的理论。目前，与G.F融合而形成的高度疑似魔法技术，则是经由巴拉姆学园的学生们来实行。

只要经过训练的话，谁都可以使用疑似魔法。但是，如果没有G.F的结合，其威力很难超过普通兵器的威力。因为使用疑似魔法可以让战斗不需要武器，所以在加尔巴迪亚的D地区等地方，便形成了可以抑制魔法效果的地带，其目的就是用来防止囚犯叛乱。

精通于魔法的欧达依博士所发明的欧达依商品，都是因为具有抑制魔法的效果而闻名于世。



序章

被选为佣兵SeeD的斯考尔与命运的邂逅

亚威恩·基尼亚斯
Irvine Kinneas
アーヴァイン・キニアス
年龄：17
身高：185cm
生日：11月24日
血型：A
武器：枪（Gun）



加尔巴迪亚学园（Galbadia Garden）的头号狙击手。由于刺杀魔女的任务而加入斯考尔一行人。虽然他的狙击能力无与伦比，不过照比在女孩子面前花言巧语的功夫还是略逊一筹。他看似轻佻的举动起初经常招致大家的反感，然而在风流背后那不为人知的另一面里，却隐藏着深深的孤独。在面对曾经熟悉却又不得不故作陌生的同伴们时，他只能选择沉默或插科打诨，自至大家来到海边的孤儿院后，看见众人纷纷重拾回逝去的记忆后，他才第一次打开了心扉……

伊迪娅
Edea
イデア
年龄：？
身高：？
生日：？
血型：？
武器：—



在人们面前突然出现，传说中拥有神秘力量的魔女。她以大使的身份出现在德林总统的身边，后来利用强大的魔力迷惑国民，并成为加尔巴迪亚的最高统治者。她除了能够使用把人视为玩偶操纵的念能力外，还拥有空间转移和保护壁等高超的法术，甚至还可以施展潜意志的洗脑，是极具威胁性的魔女。实际上她本身也被别人所控制，其真面目被层层迷雾所包围。此外，她与巴拉姆学园及希德校长有着极深的渊源。

拉格那·雷法尔
Laguna Loire
ラグナ・レウアール
年龄：27
身高：181cm
生日：1月3日
血型：B
武器：机关枪（Machine Gun）



在斯考尔梦中出现的加尔巴迪亚军士兵，个性迷糊，常在任务中犯错。无论怎么看他都不适合做一个士兵，虽然其本人也有着到世界各地游览的梦想，但对于目前这种为战斗辗转的生活抱有很大的怀疑。个性乐观，不知沮丧，再加上永不放弃的积极活力，让周围的人都不知不觉地被其吸引。虽然立志成为记者，但是他平时的用词遣句却实在不敢让人恭维。作为影子主角，他和斯考尔因为奇妙的梦而互相交错。

STORY

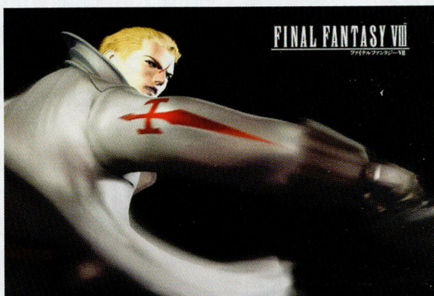
士兵育成学校巴拉姆学院的学生斯考尔与同伴塞尔、瑟尔菲、西弗一起即将进行最高佣兵“SeeD”的测试，而故事的开端也是以这场考试为开端的。虽然西弗违反命令一度让斯考尔陷入了不好的局面，不过好在斯考尔和其他几名同伴一起的努力下，考试还是通过了。

斯考尔通过梦境，似乎和一个叫拉格那的男人之间产生了心灵感应，因为这让他看到了一场不可思议的梦。紧接着，斯考尔接受了莉诺雅的委托。而他也知道了为什么加尔巴迪亚王国强盛的原因，那就是其背后有拥有强大力量的魔女支持。

西弗·亚尔马西
Seifer Almasy
サイファー・アルマシー
年龄：18
身高：188cm
生日：12月22日
血型：O
武器：枪刃（Gunblade）



同是隶属于巴拉姆学园的SEED候补生，拥有出色的素质，同样使用枪刃，战斗能力在学园中数一数二。本来可以很早就成为SEED，但是由于他那无视命令的好战性格，每次测试均以被取消资格告终，成为以SEED测试为家常便饭的超级候补生。极端个人主义的他把同样使用枪刃的斯考尔视作死敌，两人额上的伤疤便是在决斗中留下的。作为巴拉姆学园的头号问题儿童，他在学园内却担任风纪委员，实在令人不可思议。



交通工具

飞空艇Ragnarok（诸神之黄昏）

世界最高水准的飞空艇，是基于古代中央时代"龙机"的传说而建造的。存在着许多机型且标志都不同，被当作拥有国的旗舰。

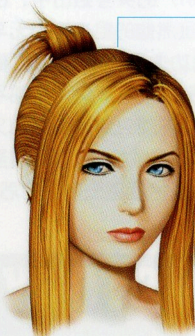


在此飞空艇的机体上装备有数种喷射喷嘴，用来对各种不同活动作出快速反应，透过机体后方大功率输出发动机的喷射，可以进行急剧的加速和回转，有关细微的方向调整，则由机体上部的辅助发动机以及控制姿势发动机来负责。搭乘组员包含了舰长、操纵手、副操纵手（兼无线电手）、炮手4名，另外还可以搭载的人员约10位。透过与空间站的合作可以执行精确度极高的全自动飞行。有需要的话，还可以飞入大气层。

最大排水量	3450t
全长	108m
全幅	77m
全高	着陆时54m＼飞行时65m
主武器	609mm荷电粒子光束×1
副武器	152mm多枪身雷射×2
主机	反应型12段压缩涡轮（推力22500kg）×2
辅助机	反应型6段压缩涡轮（推力2480kg）×2
最大速度：	11.8km/s

中盘

与魔女操纵的大国加尔巴迪亚之间战斗



奎斯提丝·萃普
Quistis Trepe
キスティス・トゥリーブ
年龄：18
身高：172cm
生日：10月4日
血型：A
武器：节鞭（Chain Whip）

斯考尔的指导教官。10岁进入巴拉姆学园就读，15岁取得SEED资格，17岁时取得了教师资格，成为学园史上最年轻的教官。由于她秀丽端庄，德才兼备，处理事情冷静果断，因而在学生中很受欢迎，甚至有许多狂热的崇拜者组成了Trepe俱乐部。或许是出于嫉妒，有的教师曾当众批评她的经验和指导能力不足，使她颇为难受。由于太过优秀，处世一帆风顺的她不习惯受到挫折，容易情绪低落，甚至说出懦弱的话。

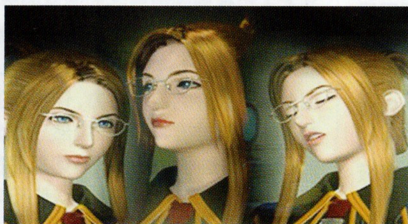
塞尔·迪恩
Zell Dincht
ゼル・ディン
年龄：17
身高：168cm
生日：3月17日
血型：B
武器：拳套（Glove）



和斯考尔同在巴拉姆学园。在SeeD考试时遇到了斯考尔，自此成为朋友。在其老家巴拉姆镇被叫做淘气鬼塞尔，是无人不晓的顽皮少年。任何事都会以行动为先，感情起伏大，往往"喜怒形于色"，直肠直肚，常因为这样而说错话，捅出娄子。为了像祖父那样成为一个出色的军人，13岁就进入巴拉姆学园就读。他这些年来一直在研究综合格斗，可以徒手对付持有武器的人，有着扭转不利情况的能力。

STORY

斯考尔接到学院发来的新通知，这次的目的则是暗杀"魔女"的计划。此时新的同伴就加入了，那就是加尔巴迪亚的亚维恩。但此时斯考尔所面对的敌人则是被媚惑了西弗，虽然斯考尔打败了西弗，但面对魔女那强大的力量却显得是那么软弱无力。斯考尔终于被加尔巴迪亚学院俘虏了。就在他想尽办法逃离之后，得知学院也分为了两个派系，而为了平息内乱，斯考尔代替校长希德率领起学院。





结合

是指在某个生命体上结合其他意识或魔法。受过训练的人只要结合上G.F，就可以任意地进行结合。但是，将人类的意识送往其他人类的意识中的这种结合，之间如果不存在着具有特别能力的人，是无法执行的。如果使用欧达依博士所发明的结合机器的话，可达到此效果，但目前仍处于试用阶段。

被结合上别人意识的人，也就是接受了结合的一方，会被类似吵杂的感觉所侵袭，就像是头脑中被塞了什么东西一样。不过，据说很难询问出结合而来的意识在诉说什么内容。相对于被结合者，结合者虽然身体陷入了昏睡状态，但意识还是清醒的，除了知道对谁进行了结合，还可以掌握结合者目前所处的状况。

刻意去妨碍意识或魔法的结合的方法，属特殊材料的编码或强力的电波防止处理等手段是最有效的。

电波障碍

从17年前就一直持续着的世界级规模的电波障碍。因为几乎所有的周波都放出了满布英文字母的声音，所以这么多年以来，早就无法以传送电波作为日常生活的通讯手段。目前，布满于地下的HD（HYPER DATA）电缆就成为民众一般通讯的手段，由于战斗或怪物破坏的关系，所以有些地区的电缆网是断断续续的，并非地上的所有区域都覆盖着电缆网。如果将电波相关设施加以修复的话，在短时间内虽然可以进行电波传送的工作，但因不适合实际上的应用，所以很少拿来使用。

G.F

根据各个召唤兽所具有的特性的不同，会以魔兽、妖精等形态出现，为强大的自律能源体。有的存在于特定的场所（力量），也有的是寄生于生物或生命体之间。另外，依据是否可以进行经常性的结合可以把召唤兽分为两大类。虽然与生命体一样拥有意识，但是大部分都不具有确切的身躯，形影只能在限定的时间内实体化。

只要装备召唤兽的话，就可以进行魔法的结合，并可以大幅度提升身体的各方面能力。但是，因为G.F在装备者的意识内将形成自己的长驻场所，所以装备者本身的记忆会有某种程度的缺漏。因此，对于G.F的使用，许多人加以批判，即使在培育职业战斗者的学校中，许可使用G.F的也只有巴拉姆学园一家。

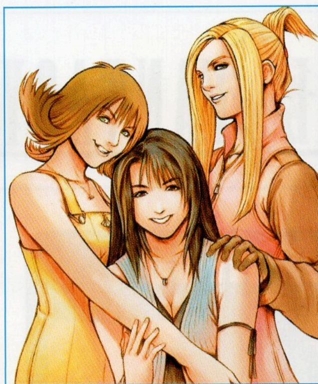
再见普伦

是一篇描写小妖精普伦与懂得人话的小狗之间相互交流的故事。它是一本巴拉姆学园图书馆内的藏书，不过，雷神借了之后却迟迟不归还。相当于续篇的《又再见普伦》，是基于前作的好评而不得不再执笔的作品，所以内容并不佳。

瑟尔菲·蒂尔米多
Selphie Tilmitt
セルフィ・ティルミット
年龄：17
身高：157cm
生日：7月16日
血型：B
武器：三截棍（Nunchaku）



从托拉比亚学园（Trabia Garden）转来的SeeD候补生，是个超级开朗的冒失鬼。转校第一天便因为迟到而在走廊里和斯考尔撞了个满怀，不久后就随随便便地担任了学园节的执行委员，可她甚至找不着人，不认识学园的路。她绝对不会受到外来的阴沉气氛所影响，常会冒出意外的爆笑话语，使紧张的气氛得到缓和。由于那过分的天真、率直、无忧，有些人认为她傻呼呼的，但事实上，她是个心思细腻的女孩，在困难时也总是会保持笑容，在她的母校托拉比亚学园可以发现她处于一个多么重要的地位。



卡洛斯·席格尔　Kiros Seagill　キロス・シーゲル

和拉格那同一小队的战士，是绝对值得信任的好伙伴。瘦长的身材与褐色的皮肤使他的外貌打扮流露着异国风情。虽然他本人对服装很是讲究，但是由于品位特殊，而让人有些难以理解。

沃德·萨巴库　Ward Zabac　ウォード・ザバシク

一身蛮力，在拉格那小队中以怪力自居，能将巨型的鱼叉舞动自如。不过，他的性格却是意外地和善，和拉格那等人谈话时感觉十分平易近人。与卡洛斯同样被拉格那吸引，认为没有拉格那人生便会无聊得过不下去。

风神　Fujin　风神

风纪委员，迷恋西弗的神秘美女。和雷神一样时刻伴随在西弗的身边，无表情与沉默是她的最大特征，比斯考尔更不爱说话，即使偶有发言也是单字。对西弗异常地忠心。

雷神　Raijin　雷神

风纪委员，外表可靠的男子汉，其实只是有点懦弱的单细胞。常与风神一起行动。对西弗十分仰慕，是西弗少数可以信赖的同伴之一。他对人的态度很好，甚至和与西弗对立的斯考尔也会侃侃而谈。不会把问题看的太复杂，也因此经常被风神施以踢腿伺候。喜欢昆虫，句尾带叹词是其特征。

希德·克雷玛　Cid Kramer　シド・クレマー

德高望重，受学生爱戴的巴拉姆学园校长，提倡SEED的理念，在得到某财阀的赞助后，于12年前创立了巴拉姆学园。虽然身居要职，但从他平时的言行举止却完全感觉不到校长的架子。他的教育方针就是"要培养出充满个性的学生"。在大多数视佣兵派遣业务为摇钱树的学园高层人士当中，惟独他以深远的思虑和内心的真情与学生接触，所以学生们对他异常拥护爱戴。他与魔女伊迪雅有着很深的渊源，在他淡淡的笑容里隐藏着无尽的苦恼。

终盘

只是为了莉诺雅，斯考尔第一次靠自己的意愿出击

STORY

战斗的最后，斯考尔解放了被遥远未来的魔女所控制的伊迪娅，但是莉诺雅此时却因不明原因陷入了混睡的状态中。为了拯救自己的爱人，让莉诺雅复原，斯考尔决定前往艾尔奥内所在的艾斯塔。而在那里，斯考尔第一次见到了拉格那。而此时斯考尔也知道了，莉诺雅将继承伊迪娅的力量，从而成为魔女。而控制莉诺雅的那个魔女极为厉害，事实上她是通过意念，直接从未来袭击目标的大脑，让其成为自己的傀儡。但为了拯救莉诺雅，斯考尔没有丝毫犹豫，他毅然站到了魔女面前……

◇月之泪◇

以数十年为周期所发生的怪物从月球降落地上的现象。怪物所栖息的月球以及人类所居住的星球，由于相互间重力的影响，产生了类似潮汐的现象。在月球上达到饱和状态的怪物群，就会象雨水一样，一滴滴的从月球降落到地面。如同月之泪一般降落人间的怪兽，造成了地上的巨大破坏，有时候其规模厉害到足以破坏一个国家。另外，怪物给地上的生态系统造成了极大的混乱，也有许多生物因月球怪物的激发而狂暴化。

目前，由于高度的科技能力，已经能将月之泪发生的地点加以固定，然而，仍无法找出足以完全抑制的方法。因此，可诱发月之泪发生的结晶体物质"大石柱"被视为极其危险的东西。

◇枪刃◇

为特异形状的武器，在大型剑上装备枪的机械装置。在添将了子弹的状态下扣扳机的话，强烈的震动会传达到剑刃，因而攻击的威力也会增强。只要算准扣动扳机的时间，就可增强武器的攻击威力。不过，因为操作极为困难，所以要灵活运用，必须要有很高的技巧。

◇卡片游戏◇

在3×3的方格上配置卡片来竞争胜负的游戏。其来源就是术师欧朗将占卜用的卡片加以改造研发出游戏用的卡片，TRIPLE TRIAD为其正式名称。后来以士兵为中心的游戏人口不断增加，到现在已成为男女老幼都乐此不疲的娱乐。

◇萃普FC◇

奎斯提丝的FANS俱乐部，设立在巴拉姆学园内。对有关奎斯提丝在战斗中活跃的英姿等做了详尽的调查。俱乐部会员的人数为虚报，实际上会员数只有28名而已。

FINAL FANTASY IX 最终幻想IX

2000年7月7日
PS
7800日元

OPENING



巨大的飞空艇优雅地贯穿天空塑造了印象深刻的OPENING

游戏画面从暴风中漂摇着的一艘小船开始，接着被疯狂波涛袭击，最后由一个巨浪结束了第一幕的CG动画，当时肯定有不少玩家惊叹道："PS竟然可以做出这样的画面"。突然，画面转向了从恶梦中惊醒的公主，她揉了揉带着泪水的双眼，慢慢打开了窗户，一幕黄昏的景致和天空中飞翔的小鸟立刻驱散了刚才暴风中紧张的气氛，虽然本作的人物的比例只有5头身，但脸部表情的强调已经足以证明一切。最后伴随着小鸟出现的一艘巨大的飞空艇，新的故事从此展开。

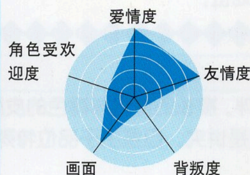
敌

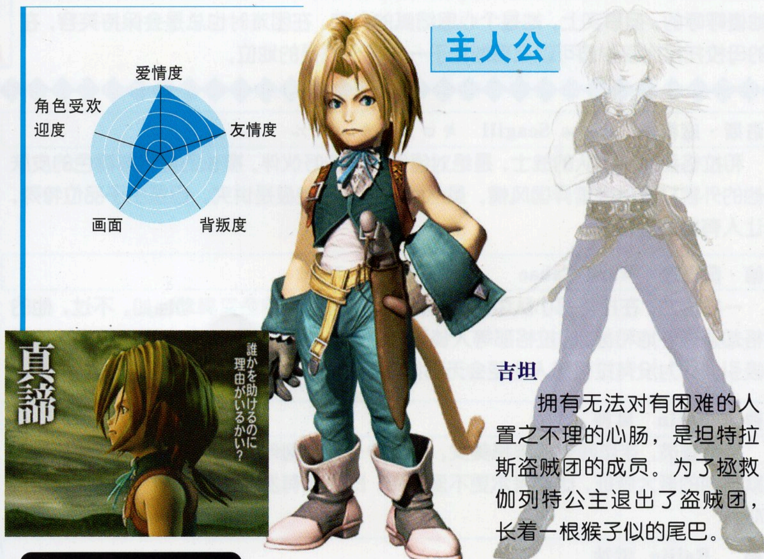


想支配盖亚和提拉这两个世界的人就是"库杰"，为了达到此目的，他必须拥有超越在"提拉"中制造自己的人——伽兰多的力量。为了得到此力量而利用了布兰尼女王引发了战争，最后也成为了吉坦等人的敌人。

主人公

爱情度
角色受欢迎度
友情度
画面
背叛度





吉坦

拥有无法对有困难的人置之不理的心肠，是坦特拉斯盗贼团的成员。为了拯救伽列特公主退出了盗贼团，长着一根猴子似的尾巴。

SYSTEM

战斗

采用了"即时战斗"的本作依然沿用了FANS最熟悉不过的ATB（Active Time Battle）系统。而主人公专为女性角色而设的防御技能"かばう"也是系列中首次出现的古怪技能，根据不同的情况作出不同的攻击方式可以尝试出各种新的战斗手段。另外，在不断受到攻击后变身的"恍惚"状态更是可以让该角色发动更强力的技能，这也是系列的首次尝试。但这个系统也存在不少的弊端，就是玩家虽然发动了恍惚后可以轻而易举地消灭敌人，但什么时候发动则不能随自己的意念控制，这也是让人觉得不爽的地方。



▲为了不让时间白白浪费，就算是选择菜单也要非常快速。

角色的成长

随着经验值的增加等级也会相应上升，升级后各数值也会适当地增加，这就是传统《最终幻想》的基本设定。本作除了有这个经典的特色外，还增加了从装备和装饰品中学习技能的系统，只要装备了相应的东西就可以使用技能。但一直装备就可以完全学习此技能，这种系统简单实用，完全符合了游戏"回归"的路线。然而，在装备的武器和防具中也有不少难为玩家的地方，新的装备性能好，但老装备的技能还没有完全学习，那究竟应该选择高性能还是选择技能的学习呢？这是玩家们需要决策的难题。



▲虽然可以学习的技能非常多，但并非所有技能都实用，要取舍是一件很难的事啊！

角色





斯塔纳

一身沉重铠甲、完全忠诚于任务的热血骑士。不过做事期间经常都弄出一些爆笑的镜头，正常的时候还是有一定男子气概的。



比比

戴着一顶三角帽子的内向型少年，但也因为这帽子和可爱的身躯受到众玩家好评。虽然一直苦恼着自己是“被制造出来”，但得到同伴的帮助而坚强地生存下去。

伽列特（别名：达卡）

亚力山大利亚城的公主，拥有被追赶时跳下高塔的勇气和就算处于敌对关系依然不可以舍弃母亲的温柔，似乎这一切都是受到了吉坦的影响。

世界

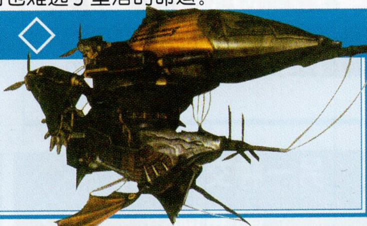


整个游戏的世界一共分成了3个国家，这就是充满了中世纪欧洲风味的幻想世界。在这个世界中除了有正常的人类外，还有一些长有尾巴的种族、也有像老鼠般样貌的种族等各种各样不同类型的人型生物。当然，这其中也有些人拥有使用魔法的能力，但似乎仅限于王族和神官等高贵血统的角色，平时几乎看不到普通人使用。然而，在很多地方都会出现怪物，非常危险。最后大家利用了“雾”作为动力，并发明了飞空艇和铁马车（类似于火车的交通工具）等方便的交通工具，让人可以安全来往于各个地方。为了让这些技术继续进步，也必须要提高机械的相关技术，尤其是希德的机械技术，可以说已经完全超越了其他两大国家了。剩下的两个国家中，布鲁米西亚的鼠族算是一个比较正常的国家，但国力要比其他两国小；另一个国家就是由女王布兰尼治理的亚力山大利亚，与其他两个国家一直保持着友好关系，但自从原国王亚力山大利亚驾崩后，情况便慢慢发生变化。国家的军事力量不断地增强，让其他两个国家感觉到威胁的存在。

乘坐物

由希德大臣开发的Hildagarde是一艘与其他使用“雾”作为动力的飞空艇不同，就算什么都没有依然可以飞翔于天空中。但是一号飞空艇被生气的希德妻子驾走，最后落入库杰的手中。二号飞空艇由“蟑螂”状态下的希德开发，但欠缺正常身躯的他由于很多方面都不能测试，最后也难逃了坠落的命运。

◇ Hildagarde 三号机 ◇



吉坦等人乘坐的飞空艇，由回复了人类正常身体的希德开发，并在短时间内完成。

目的

阻止库杰的邪恶行动是游戏的最终目的，而库杰的目的就是发起战乱和破坏水晶等，他会根据不同的情况作出不同的破坏行为，玩家无论如何都要阻止这个疯狂的家伙。

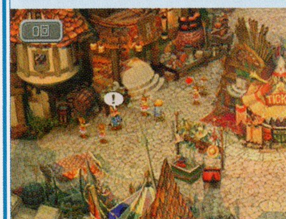






▲其实吉坦的目的也是为了寻找自己的故乡。

◇ 简单且充满乐趣的迷你游戏 ◇



要是说起《最终幻想Ⅸ》的迷你游戏，相信很多人都会对其“卡片游戏”的印象特别深刻。不仅是与世界各地的NPC对战，在过程中收集所有的卡片也是此迷你游戏的乐趣所在，相信肯定有很多玩家会因为自己忘记拿一张卡片而一直懊悔到最后吧！另外，在游戏一开始的亚力山大利亚城广场中还有3名小女孩在玩“跳绳”游戏，虽然连续跳到一千下可以得到非常珍贵的卡片，但要成功完成一千下可不是一件容易的事啊！绳的速度从慢到快，最后的速度还时快时慢。最后还有一个迷你游戏是大家肯定不能错过的，那就是“掘吧！陆行鸟”。在世界各地的发掘场中寻找宝藏培养陆行鸟，然后到达未知的区域寻找稀有的道具和装备，吉坦的最终武器是要靠黄金陆行鸟才可以得到哦！

序盘

由布兰尼女王的野望所引起的战争风暴



被欲望吞没的国家

▲希望得到了一切的布兰尼女王这次打算向库杰发动攻击，然后打算把库杰的秘密都夺取过来。

布兰尼女王手上的两种强大的力量



▲不怕死的黑魔道士部队和轻易毁灭其他国家的召唤兽就是布兰尼征服世界的主要手段。





▶在亚力山大利亚国王在世时，布兰尼女王还可以控制一下征服的欲望，但国王驾崩后欲望便日渐膨胀。

STORY

从城中成功把伽列特公主带出后将其交给了希德大臣。另一方面，布兰尼女王用伽列特的力量攻击邻近的其他的国家，而且开始沉醉于攻击的快感。为了阻止暴走的母后，伽列特背着众人再次回到了母亲的身边，但想不但这个行为险些让自己为了被取出召唤兽而遭到杀害。布兰尼使用召唤兽的强大力量制压其他国家，然后把“雾”动力全部夺取。吉坦得知了库杰与自己的身世相关后一直紧追着他。为了要征服全世界，布兰尼开始攻击库杰，但想不到由于召唤兽的暴走让自己丧了命。

丑陋欲望的终结



▲女王的邪恶念头甚至波及了自己的“女儿”，最终抱着欲望而死去。



库依娜

在沼泽附近居住的年轻“ク族”，喜欢吃活生生的青蛙。在战斗中可以吃掉虚弱的敌人以得到敌人的能力。



芙莱亚

鼠族的龙骑士，为了搜寻去向不明的恋人而周游列国。但最后找到的恋人因为国家被毁而丧失了记忆。

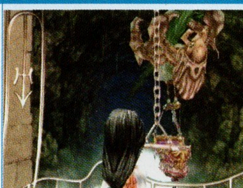
盗贼？剧团？“坦特拉斯团”



▲巴古是养育的吉坦的亲人，性格非常豪爽。

在飞空艇Lindbulm上作为据点的盗贼团，以巴古为盗贼头领，成员有吉坦、布兰克、希纳、马加斯和露比等人。为了诱拐伽列特公主而在亚力山大利亚城上演了一场舞台剧。不过在团中的角色好像都没有哪个角色长相比较正常的。

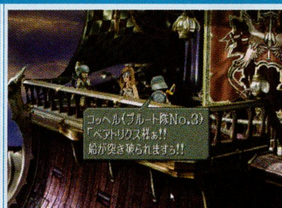
另一种交通手段 咖鲁刚



▲巨大身型的虫子完全可以承受几个人的重量。

使用巨大的虫系上一个大型的篮子，然后从地底穿梭其他城市的交通手段。这种移动手段的动力就是那条巨大的虫，当人乘坐在篮子中后，它就会沿着路线行走。如果不想它成为交通工具的话，那么只要把篮子卸下就可以了。不过那么大的虫子的确让人觉得恐怖。

无敌女将军 贝亚特利克斯



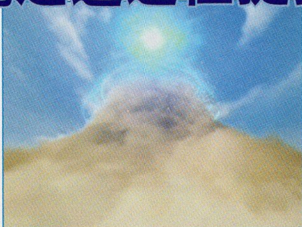
▲有不少人研究她加入的方法，但答案是“NO”！

在大陆中名气最高的女将军贝亚特利克斯，主人公们曾3度向这位女将军挑战，但没有一次能战胜她。要不是情节需要的话，相信大家都觉得输给她很不服气。

中盘

库杰为追求更强大的力量而袭击亚力山大利亚

从魂之道通往提拉



▶看到被打开的大门就立刻跳进去 看来吉坦等人实在是太性急了。



沙拉曼达

为了要捉回伽列特而被布兰尼雇佣的保镖，真正目的是为了与强者战斗。与吉坦决斗后得知理由而跟随了众人。



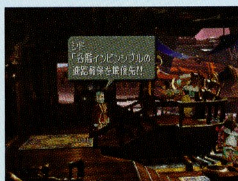


艾可

在一个被称为“外侧大陆”的地方居住的召唤士少女，对吉坦一见钟情。她本来打算给吉坦的情书想不到竟拉近了斯泰纳和贝亚特利克斯的距离。



以特殊姿态出现的希德大臣



在“《最终幻想》系列”必定与飞空艇有关的希德这次以蟑螂的姿态登场。在途中数次尝试用魔法解除诅咒，但最后竟然变成了青蛙，而且样子也非常怪异。但在吉坦等人陷入危机时经常都会出现拯救大家，在本作中同样拥有相当高的戏份。

为强者献媚 藏和桑

在布兰尼身边工作的两名像道化师的孪生老人。他们的职业有点像魔法师，专门开发黑魔道士的制作方法。有危险时逃得最快，同时也专门向强者献媚的典型小恶党。在布兰尼女王死后便改投靠库杰。当然，库杰对这二人完全不抱有信任的态度。



“另一边的故事”强制地系统化

《最终幻想Ⅸ》增加了一种称为“Active Time Event（ATE）”的系统，简单地说，就是在进行单方面的剧情时，可以看到其他角色或者其他相关人物的剧情，让双方面得以练习。这也许《最终幻想》升华到“另一个时间”的深刻表现。



STORY

布兰尼女王死后，伽列特便以新女王的身分开始管理亚力山大利亚。但就在刚接任时，却遭到了库杰的突然袭击。伽列特和艾可协力召唤了传说中的召唤兽亚力山大，打败了库杰的巴哈姆特。本打算要得到此召唤兽的库杰想不到伽列特的介入，最后一气之下召唤魔眼摧毁了亚力山大和亚力山大利亚城。在飞空艇Lindbulm中避难的众人在寻找库杰的途中找到了希德的妻子希露塔，且得知库杰出现的世界“提拉”的进入方法，为了得到更多情报，众人决定进入提拉。

方便的道具！金针

拥有回复石化效果的金针其实拥有对石属性敌人一击必杀的特殊效果。其实使用一些拥有治疗效果的道具对某些敌人造成伤害是“《最终幻想》系列”的特色，大家有兴趣可以尝试更多的秘密。

◀使用金针消灭敌人可以减少大量的战斗时间。另外，对某些不死系的敌人也可以用回复系的魔法攻击。

在黑魔道士村也可以经营商店



▲里面的角色几乎都是一个外形，很难分清楚谁是谁。

黑魔道士村是一群找到了自我后的黑魔道士所建立的村庄。令人惊讶的是村子竟然建在横渡海洋的另一个大陆上。他们像人类般开设了一些商店，但究竟这些商店是为谁而服务呢？与他们说话时非常有趣，后来在提拉中居住的杰诺姆族也居住在这里。

终盘

觉悟了时期的库杰把世界引向破灭为自己陪葬

在提拉明确的两个真实

吉坦的出生秘密



▶知道自己是被制造出来后的吉坦受到了有史以来的巨大的打击，自己被制造的目的竟然是要称为死神。



最终之战一触即发

库杰的寿命



◀得到最强的力量后发出狂笑，但从伽兰多的口中得知自己的寿命寥寥无几的事实后感到愕然。

STORY

终于到达了提拉的吉坦遇到了一直在等他的伽兰多，从他的口中得知自己的故乡就是这里。最后还把盖亚和提拉的关系、关于库杰的事情都告诉了众人。拒绝了伽兰多"加入成为同伴"的请求后，战斗也随即发起。在打倒了伽兰多后，库杰也紧随着出现。虽然库杰具有压倒性的优势，但当他得知自己的生命已经快要到尽头了之后就进入了暴走状态。提拉被毁灭的话，盖亚也会被牵涉在内，为了阻止这个惨剧，吉坦等人进入了"星之中央"的水晶，向库杰下了战书。



▲得知了自己很快就会死去的事实后终于承受不了打击而拒绝了整个世界，最后决定要毁灭提拉和盖亚两个空间。



▲为了救助库杰而冒险的吉坦，结束了故事的最后一幕。

守护盖亚的最后之战！



◀最终迷宫的景色实在是非常具有迷幻色彩。

熟悉的宿敌伽兰多

在《最终幻想IX》中，其中有很多地方名字和人物名字都在历代中登场过，伽兰多就是其中一个代表。在初代的《最终幻想》中，他不知道在主人公们的面前出现过多少次了。



▲不过两作完全没有关系，只是名字相同而已。

吉坦的妹妹命

吉坦在提拉中的导向就是由这位少女"命"所带领。杰诺姆族知道自己是被制造出来而没有自我的表现，但伽兰多却给予这位女孩自我。对人生总是感到悲观的她一直停留在提拉会变成什么样的人呢？



▲吉坦的妹妹同样拥有小女孩般的脾气。

除了英雄和女英雄外还有他们的爱情故事

伽列特与母亲间的爱

伽列特对自己的母亲抱有非常执著的爱意。为什么会造成她拥有这么强的爱意呢？相信是布兰尼女王认识到伽列特拥有强大的召唤能力，因此用充满欲望的爱去养育伽列特长大。虽然在后期女王把她身上的召唤兽全部取出，甚至要把她杀死，但伽列特对母亲的爱依然不减。最后得知自己并非女王的亲生女儿后，依然以过去的心态对待布兰尼。

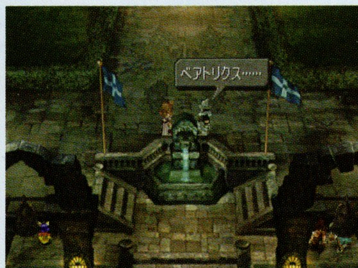
不断寻找恋人的芙莱亚之爱

芙莱亚为了搜寻去向不明的恋人而在世界各地流浪。就算是龙骑士的其中一员，但身为女性的她只身一人旅行，肯定会感到寂寞。脑海中一直想着要见到对方一面，但想不到爱人的记忆已经丧失，可谓是一幕爱情的悲剧。



从误解中萌发出感人的爱情故事

斯泰纳和贝亚特利克斯的爱，是从两封匿名的情书开始，想不到原来情书才是爱情萌芽的王道啊！在大家捡到情书的同时产生了误解，不过相信在这之前双方肯定在内心也藏着对对方的爱意。其实从贝亚特利克斯的战斗当中，大家可以看到斯泰纳每次都有比较特别的对白，这可能也对两者的关系有少许的提示。





天野笔下的人物设定



另一个世界 提拉

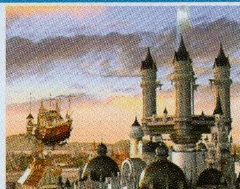
像异世界般的提拉实际上就是盖亚的另一面。这里不但可以得知吉坦的过去，还可以知道很多大家一直追求的事实真相。



▲两个星球的融合失败，导致了这个世界的地形变异。

重返《FF》的水晶？

“水晶”成为了《最终幻想Ⅸ》中，玩家们长久以来话题。虽然整个游戏一直以水晶为中心而展开了壮大的故事，但这些都是从游戏的后期才知道，因此只能给人留下了比较薄弱的印象。原以为在OPENING中出现的亚力山大利亚城中的水晶会对故事有影响，但结局竟然一点关系都没有，让人感到非常可惜。

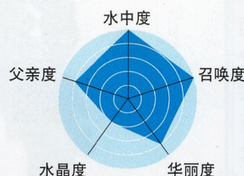


▲水晶在本作中只变成了装饰品……



最终幻想X

2001年7月19日
PS2
8800日元



OPENING

伴随着悠扬的音乐，以及不发一言围着火堆的同伴，谁也没有想到故事的发生是如此的安静。此时，游戏LOGO淡淡地显示了出来，一切都显得是那么平静。然后少年拍了一下少女的肩膀，他缓缓地走向高处，抑扬顿挫地说道："也许是最后了，所以我想全部说出来。" 如此令人惊讶，游戏才刚开始，怎么一下子就到"最后"了？随着这些惊讶，主人公泰达登场的故事开始了，而这个充满了谜团的故事也拉开了序幕。



角色（CV：森田成一）
泰达
年龄：17岁
性别：男
身高：175cm
利手：右手
武器：剑
防具：盾







《FF X》的主人公，热血的运动少年，闪电球比赛的球星。运动神经异于常人，但从没使用过剑。属于身体比头脑先行动的类型，对世事不甚了解。另外，他是如何学会剑技的还无法考证；虽然能使用白魔法，但如何掌握的还是不明。

尤娜（CV：青木麻由子）
年龄：17岁
性别：女
身高：165cm
利手：右手
武器：杖
防具：指轮





《FF X》的女主人公。作为召唤士拥有很高的资质，在比塞德岛上进行成为召唤士的修行。心地善良，老是想着"为了他人自己能做什么"。由于父亲布拉斯卡是上一次击败辛的大召唤士，所以人们对她的那基节非常期待。因为母亲是阿鲁贝多族人，所以尤娜的眼睛左眼是阿鲁贝多族特有绿色，右眼是蓝色。

系统

战斗

游戏中各角色的行动顺序是根据每个角色的"速度"来决定的，被成为"CTB战斗系统"（Count Time System）。也就是说，速度快的角色轮到他行动的次数会很多，相反速度慢的人轮到行动的次数会很少，可以说此系统是回合制的一种变形。与ATB的战斗相比，这种战斗系统更容易把握整体状况，从某种角度说是降低了战斗难度。


▲一个回合可以自由地更换武器或防具。

重点

参加战斗的角色基本人数是3人，但在游戏中可以自由切换，而只有切换进战斗并行动过的角色才会有AP值可拿。经过若干次战斗后，每个角色还会领悟一些辅助型技巧，而这些技巧直接影响了OVER DRIVE槽的增长，并且从中可以衍生出超快的练级方法。

角色成长

角色成长不再是升级后自由成长，而是在一个叫"晶球盘"的盘上进行。战斗后会得到AP值，而积累了一定AP值就可以提升Sphere Lv（简称S.Lv），跟S.Lv可以在晶球盘上进行移动，消费一定的能力晶球就可以提升角色的能力。到了后期，自己可以自由在晶球盘上消去和镶嵌自己想要的能力晶球。


▲不走晶球盘通关成为了许多玩家挑战的目标。

重点

游戏中没有经验值的设定，不会根据经验值来升级。换句话来说，如果不使用这个晶球盘的话，那么角色就不会成长，从而引发出不走晶球盘通关的极限玩法。到游戏后期增加了消去的精球后，就可以自由改变精球盘的构成了，而且可以将角色的能力练到很高。

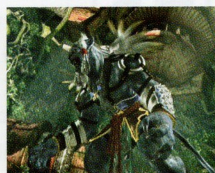
瓦卡（CV：中井和哉）
年龄：23岁
性别：男
身高：188cm
利手：右手
武器：闪电球
防具：运动护具






尤娜的守卫中的一人，闪电球选手。虽然拥有格斗家的身手，但常用攻击手段还是投出闪电球给予敌人伤害。思想虽然有些顽固（因为弟弟使用阿鲁贝多族的机械死于与辛的战斗中，所以非常憎恨阿鲁贝多族），但这也正体现了他人性的一面。由于泰达相貌长得与弟弟查普一样，所以将泰达当成弟弟看待。

基马力
年龄：推定年龄25岁
性别：男
身高：205cm
利手：左手
武器：枪
防具：小手


隆佐族的青年，自从布拉斯卡去世后的10年里，一直作为护卫保护着尤娜，在他的头脑中除了保护尤娜似乎没有其他的事了。虽然性格孤僻、说话不多，但尤娜对他还是还是非常信任。隆佐族的人头上都有一支尖角，但基马力的角被折断了，这似乎意味着他有一段屈辱的历史。基马力使用“龙剑”的特技，能从敌人身上习得技巧。

露露（CV：夏树リオ）
性别：女
身高：167cm
利手：右手
武器：布偶
防具：环




登场于比塞德岛的黑魔导士，尤娜的守卫中的伊人，对于尤娜而言她就像姐姐一样。不轻易露出自己的表情，所以给人比较冷酷的感觉。不仅对他人，对自己也极为严格。对于队伍中的男性她也丝毫不留情面，总会呵斥他们，所以有人称之为硬派的“大姐头”。过去与瓦卡弟弟是恋人，但似乎对瓦卡有着一种无法言喻的情感。

世界

斯彼拉

《最终幻想Ⅹ》（以下简称《FFⅩ》）故事发生的地方，其存在意义就像我们所说的“地球”一样。在过去，斯彼拉有着高度发达的机械文明，但1000年前辛的出现将这段文明毁灭掉了。之后，斯彼拉的文明就在一进一退中交替进行着。



交通工具

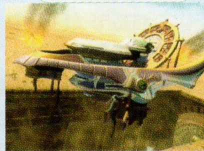
本作中的交通工具多种多样。总的归结起来，有陆行鸟、潜水艇、飞空艇、木船、海船等。但严格来说，也只有陆行鸟、飞空艇两种。

陆行鸟



◀说到陆行鸟，《FFⅩ》中关于陆行鸟的迷你游戏想必是很多人的噩梦。

飞空艇



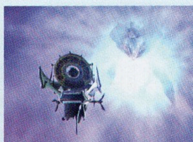
◀《FFⅩ》的飞空艇很漂亮，居然还有“裙子”。

艾本

《FFⅩ》世界中，大多数的斯彼拉人民所信仰的教条，但其存在并不像神话、宗教那样，它是与人们的生活紧密联系在一起的，类似于我们所说的万物有灵论或萨满教的超自然论。

“为了惩罚那些太依赖机械的人，辛诞生了，所以不能随便使用机械。人类如果想赎罪，那么就必须将辛消灭。”这就是艾本教的基准。使用机械被列为禁忌，虽说如此，但也有机械与自然共存的说法，其原因不明。

辛



《FFⅩ》最大的关键所在。辛并不是不能被击败，但在一定时期之后又会再生，再进行无秩序地破坏。可以说，辛是“不死”的。另外，被辛杀死的人类，其灵魂会根据情况不同化为魔物。据说要击败辛，只能依靠召唤士所持有的“究极召唤”。另有一种说法是，那些被辛击败的召唤士会被它吸收。

晶球

斯彼拉世界的经典产物，其形状有的呈固体，有的则是液体，形态各异，给人的感觉是像由水构成一样。在《FFⅩ》的世界里，人们在日常生活中也是利用晶球来进行一些生产活动的。尤娜在进行异界送时，能够在水面行走以及让水将她托起，这些都是依靠晶球的作用。另外，瓦卡送给泰达的那把通体透明的冰剑也是利用晶球技术而锻造的。

序盘

被灾难卷入其中，醒来时发现身处异界，冒险拉开了序幕……

在斯彼拉被誉为“传说中的护卫”的武人，性格沉着冷寂，对人严格。过去是尤娜父亲布拉斯卡的护卫，与泰达的父亲杰克是好友，曾对杰克发誓“即使我死了也会守护你的儿子。”因此，10年中一直在泰达的身边默默保护着他。就是他成为泰达命运指引的关键，也是他将泰达带到了斯彼拉这个世界。

奥隆（CV：石川英郎）
年龄：35岁
性别：男
身高：185cm
利手：右手
武器：大剑
防具：腕轮





STORY

扎那尔港多闪电球的王牌球员泰达在进行比赛时，忽然受到了魔物的袭击，而这个从来未见的魔物瞬间将高度文明发展的城市扎那尔港多摧毁，而泰达与他监护人奥隆一起被吸入了异世界。当他醒来的时候发现自己孤身一人身处一片浅海。在这里他遇见了一名说着奇怪语言的少女，而他也被告知早在1000年前他所在扎那尔港多就已经被毁灭了。接下来他来到了比塞德岛，在比塞德岛的寺院，泰达与命运中的女孩尤娜相遇了。尤娜是一名召唤士，她的目的就是要击倒辛。泰达决定跟随她一起旅行，在途中他看到了辛的种种可怕之处。水上城市鲁卡，在这里泰达再次遇到了奥隆，而此时他也得知，那个十恶不赦的辛正是自己以为死去的父亲……





▲似乎要被魔物吸到体内的泰达与奥隆，此时奥隆对泰达说：“有所觉悟吧，这是你的故事……”对于泰达而言，也许这就是他的宿命吧。



▲在一无所知的异世界看到熟悉的闪电球，那种高兴之情自然无法用语言来表达，对于泰达而言，看到闪电球就像回到了扎那尔港多。



▲初次见到尤娜的场景。召唤士的试炼毫无差错地通过了，不过对于一个新人召唤士而言的确是很艰苦的，而泰达原以为召唤士是一名大叔……

召唤兽·瓦尔福雷

尤娜最初得到的召唤兽，外形是一只打扮得有些“花枝招展”的大鸟，在尤娜与西莫亚的结婚情节中救了尤娜一命。召唤兽是各地寺院中封印在被称为“祈之子”的石像中的灵魂，召唤士通过与其进行精神上的感应而得到召唤兽。



那基节

对于斯彼拉的人们而言，辛是最大的灾难，它每被击败一次隔一段时间又会复活，而在它被打倒到下次复活的这一段时间，就被称为那基节（日语中“nagi”这个词的意思是风停了）。而尤娜的父亲布拉斯卡将辛打倒后的那基节已经结束了，这一次人们期望的是尤娜的那基节的到来。

异界送



为了安抚死者的灵魂，将它们送往“异界”成佛的仪式，而此仪式只能由召唤士来执行。被辛杀死的人的灵魂，如果没有经过异界送，它就会彷徨于现世中，然后变为魔物。而人们的灵魂会通过异界送而得以安息。

水

在《FF X》的世界中，水占到相当大一部分面积，人们的生活与水息息相关。从闪电球的比赛我们可以看出，人们能在水中长时间的憋气，似乎也与斯彼拉特有的水相关。如果再仔细研究的话，可以说在水里有液体状的“精球”所以这里的水才那么特别。

闪电球



斯彼拉世界最为流行的活动。对于这个辛肆虐的世界，为了能保证人们的生存，城市都非常分散，每个城市的人口也不多。但在鲁卡城还是会定期举行闪电球的比赛，而此时，斯彼拉的人们似乎才能忘记悲伤，尽情欢乐。因此，说闪电球比赛是斯彼拉人们惟一的精神寄托也不为过。

扎那尔港多



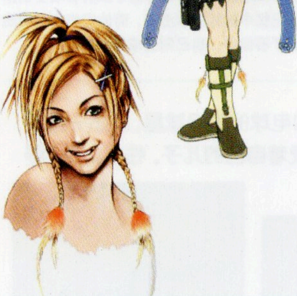
存在于1000年前，有着高度发达文明的传说中的城市。由于受到辛的袭击，在一夜之间就被毁灭了。“我想，你的扎那尔港多一定存在于某个地方。”这就是游戏中尤娜对泰达说的经典台词之一。扎那尔港多既是整个故事开始的地方，又故事结束的地方，所以对泰达而言有非比寻常的意义。



中盘

虚假的新娘，尤娜已作出决定，她愿意跟随西莫亚。

琉库（CV：松本まりか）
年龄：15岁
性别：女
身高：158cm
利手：右手
武器：爪
防具：铠甲



阿鲁贝多族的少女，泰达来到斯彼拉所见到的第一个人。性格开朗，自称“氛围热闹的挑起者”，在队伍中起到调节大家之间气氛的作用。对于有人说阿鲁贝多族的不是（特别是瓦卡）会给予直接的反击，想到什么说什么。琉库与自己的父亲希德之间似乎存在着什么芥蒂，所以总是不和。另外，由于琉库的父亲是尤娜母亲的兄长，所以她除了是尤娜的护卫之外，她还是尤娜的表妹。在小的时候因为被哥哥用雷魔法击中，所以非常害怕打雷。



西莫亚（CV：诹访部顺一）
性别：男
年龄：？

亚人种古阿多族与人类的混血，是与召唤士有密切关系的艾本教的老师，古阿多族的族长。在父亲——艾本的老师吉斯卡尔死后，继承了其职。虽然是混血，但并没有遭到族人和其他人的歧视，相反成为了“平等统一全人民”这一理论的有力证据。深爱自己薄幸的母亲，而对父亲与世界充满了憎恨。

STORY

米亨街道的“对辛作战”失败了，无数人失去了生命，而尤娜他们还来不及悲伤就立即踏上了旅程。途中他们遇到救了泰达的那名少女——琉库，而琉库也决定加入队伍跟随尤娜。当来到古阿多族的住地时，艾本的老师西莫亚向尤娜提出了求婚，而尤娜也同意。不过尤娜同意结婚的一个原因是她从西莫亚父亲的晶球中得知西莫亚杀死了自己的父亲，而她决定弄清这件事，而察觉到这件事的西莫亚将毒手伸向了泰达。这次泰达被追捕的原因变成了杀害艾本的老师西莫亚，逃亡中与尤娜分开的泰达一行来到了艾本的总部——圣贝贝鲁宫，而在这里正举行着本应死去的西莫亚与尤娜的婚礼……



▲与西莫亚进行结婚仪式的尤娜，而此场景是参考了当年的电影《末代皇帝》中的婚礼场景。



▶被西莫亚强吻的尤娜，此时除了屈辱以外，剩下的只有愤怒……



◀当紧张的丝线被剪断时，尤娜显出了少女原本那脆弱的一面，而此时泰达紧紧抱住了她……

史上最弱队

比塞德·奥拉加——瓦卡所在的比塞德岛的闪电球球队，过去的记录是没有赢过一场比赛，而且总是在第一场比赛中就惨遭淘汰。不过令人惊讶的是，这样的球队还有一些球迷。比塞德·奥拉加队的口号是“赢不赢球没关系，最关键的是要全力以赴！”不过当泰达加入这支队伍后，他将口号改成了“目标是优胜！”也许对于这个曾经是闪电球的王牌队员而言，只要他加入的队伍就绝不是软脚虾（笑）。

臭老爸的回忆

说实话，泰达的父亲杰克的确是个天才闪电球球员，但对于孩子而言，这个父亲未免有些高傲自大，丝毫没有成年人的成熟。所以面对这个像大孩子般的父亲，儿子总有一种抵触的感觉，不过话说回来，17岁的少年也不是“大人”啊。

艾本教教义的真实

斯彼拉的人们所信奉的艾本教的教义是“使用机械就会倦怠自己，这样就会招来辛。”所以禁止使用机械，而当人们的罪偿还清的时候，辛就会消失。但那些艾本教的老师们自己却悄悄地使用机械，滥用权利。从某种意义上说，艾本教的教义才是泰达他们的敌人。

与昔日朋友的再会

执行“米亨对辛作战任务”的基诺克老师实际上是奥隆10年前的朋友，但现在已经沦落为追求权利的人了。10年前他看着奥隆为了一个危险的旅程而离开，虽然他是奥隆的朋友，但实际上在他的心中始终潜藏着对奥隆的妒忌。面对奥隆他总有一种严重的自卑感，所以他决定走向谋求权势之道。

禁止使用机械的船只

当来到泰达他们所搭乘的船时，首先让人备感惊讶的就是那些咕噜噜直转的轮子，而让这些轮子转动形成轮船动力的居然是陆行鸟！这难道是所谓的“鸟动力”？看来斯彼拉的人们是严格按照艾本教的教义行事啊，不用机械！不过用鸟作动力的话那么问题就随之而来了，我们都在游戏中看到过泰达第一次坐船时遇到辛的情景。当辛拉着船跑动的时候海上掀起了巨浪，而此时船还可以操作，那么难道那些陆行鸟都超常的能力，能镇定自若地面对这么大的风浪？

露露、瓦卡以及查普的关系

查普是瓦卡的弟弟，也是露露的恋人，在一年前讨伐辛的战斗中阵亡。而瓦卡让泰达跟着一起同行从很大程度上是因为泰达跟查普长得很相似，而正是由于这个原因，所以在露露和瓦卡之间掀起了一阵风波。虽然瓦卡说“他并不能代替我弟弟”，露露说“没有任何人能够代替查普”，对于这两个人而言，他们都在互相为对方着想。而两人感情也在带有“一丝相互的爱恋”和“同伴感情”之间飘忽不定，这也许就是所谓的“朋友以上，恋人未满”吧。

终盘 身处灭亡的都市，泰达知道了自己的真相。

尤娜蕾丝卡

第一个击倒辛的大召唤士，她的究极召唤就是自己的丈夫赛翁，而尤娜的名字就是来自于尤娜蕾丝卡。“死是拯救斯彼拉的惟一方法”，这就是她一直所抱有的信念。

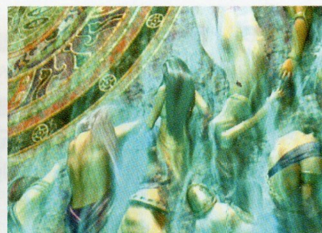


STORY

越过那基平原和被白雪覆盖的加加泽图山，终于来到了目的地扎那尔港多。当年的繁华都市现在已是一篇废墟，而泰达继续寻找着不让尤娜死去的方法。在山顶，他们看到了巨大的祈之子群，当泰达靠近这些祈之子时，他失去了意识，而这时他也知道了自己是虚幻世界中的人。在扎那尔港多遗迹，等待泰达一行的是曾经接受了究极召唤的尤娜蕾丝卡。但当听到“死亡就是希望”时，泰达毅然说“那不过是敷衍而已”，于是众人开始了与尤娜蕾丝卡的战斗。接下来众人决定前往辛的内部，从内部将辛完全消灭。当究极召唤不存在之后，剩下的只有直接与辛的战斗了，而此时，泰达也站在了父亲杰克面前……当杰克消失后，尤娜有不得不面对那些曾经是同伴的召唤兽们。



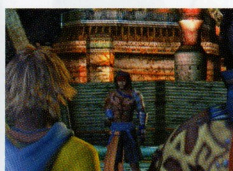
▲面对泰达和朋友们的焦虑，尤娜已经下定了舍弃生命的决心。

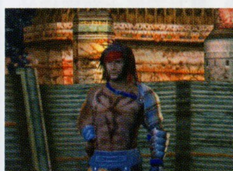


▲在1000年前的战争中存活下来的召唤士创造出了记忆中的扎那尔港多，而他们将自己的魂封在了石像中，自己则变成了“祈之子”。

杰克

泰达的父亲，传说中的闪电球的超级球星。虽然一直说自己被儿子讨厌，但其实深爱着自己的儿子。性格粗鲁、野蛮，但却深受女性的欢迎。

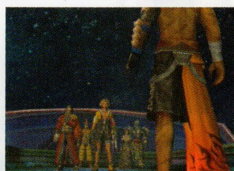














▲多年后与父亲的重逢，但泰达并没想到是在这种情况下见面的。

◀“哟，你好好吃饭了吗？”这是杰克见到泰达时说的一句话，相信听到这句话时，大家都感慨万千。

光头的希德



对于《FF》而言，一个不可缺少的角色就是希德。这次希德的身分是同伴琉库的父亲，女主角尤娜的舅舅，阿鲁贝多族的族长。在阿鲁贝多族遭到毁灭性的打击后，他驾驶着飞空艇翱翔在斯彼拉的天空，他的目的就是要重建阿鲁贝多族的城市。希德具有很强的行动力，而且深具领导才能，而对于子女的爱也非常深，但只是将它放在内心的深处。希德喜欢走极端，对于半途而废是极端厌恶的。琉库对他的评价是“老爸根本就不知道什么叫适可而止”，总的来说是一个豪迈的大叔。

没落的父亲们

10年前击倒辛的伟人们其实对于当时的斯彼拉而言，他们不过是一群乌合之众。布拉斯卡与被迫害的阿鲁贝多族的女性结婚，成为了一个“落第僧”；奥隆拒绝了升官的劝诱，断绝了与权势的道路；再加上一个愤世嫉俗、不经世事的杰克，人们对他们的期望已经不是零，而是降到了负数……但正是这三个人击败了辛，而布拉斯卡也被后人奉为“伟大的召唤士”。

泰达讨厌父亲的理由

在泰达的回忆中出现的泰达的母亲，对于丈夫杰克是一种盲目的爱，但对于这一切泰达却没有看在眼里。在这种放纵式的教育方式下，孩子很容易产生对自己父母的恨意，但泰达的愤怒并没有针对母亲，而是将所有的错都归结在了父亲的身上。如果父亲不在了的话，那么母亲就会将目光放在自己身上，最终，对父亲的恨代替了自卑感。

露露与琉库严格的婚姻观

在《FF X》里，对结婚、恋爱、家庭有很多侧面的描写，“这场婚姻没必要有喜欢还是讨厌”、“人并不是因为只有相爱才会有婚姻的”，这样的话经常出自冷静的露露之口。但另一方面，琉库却有自己的想法，“在斯彼拉，自己并不知道自己什么时候会死，所以要尽快结婚生子！”这就是琉库对婚姻的态度。

虚伪的艾本老师



艾本的老师们看起来都具有大贤者的风貌，第一眼看上去让人觉得应该是同伴，但实际情况却是两样。迫于无奈，尤娜击倒了西莫亚，而他们也被当成“破坏艾本秩序的反叛者”而被追捕，而让西莫亚与尤娜结婚，他们也掺和在了其中。但当泰达他们消灭了究极召唤，他们绝望地高呼着“破灭已经为时不远”就消失了。他们的信念是“不变的东西是最好的”，虽然他们与泰达一样，同样热爱着斯彼拉，但似乎方法不对罢了……

永远的那基节

那是我的2分41秒
以及有点发福的瓦卡
虽然是那么渺小，却是那么平和的幸福

当“辛”被击败以后，仿佛所有的荣誉都向我扑了过来，“史上最强大的大召唤士”、“不愧为大召唤士布拉斯卡的女儿”……我都快被甜言蜜语给淹没了，但他们并不知道，我还只是一个未满二十的小女生，我还需要过自己喜欢的生活，但是我却不好表露出来。

“两年前我就曾来拜访过您了，这几日不见您又长漂亮了……我的孙子加入了青年同盟，虽说那个同盟也不坏，但我和妻子都是新艾本党的……”

从那以后，斯波拉的各个地方
都开始组建各种组织
如何创造一个新时代
未来的斯波拉应该怎么样……
大家都在寻求着属于自己的时代
由于有许多种想法，这样有时就会起对立
有的人已经对这个时代感到不安
事实上我也是经常……
但是，现在就别管它了，我就是抱着这种想法生活的

“这次又是谁？”我知道，想利用我身份的人成千上万，但我还没笨到这种地步。

“新艾本党党首的儿子。”不过好在有瓦卡在，善解人意的他知道我对那些老年人最没有抵抗力，所以每次都代我去婉言拒绝，真不知道没有了他我该怎么面对如此多的应酬。

“尤娜大人！”

看着眼前自称亚巴尔的青年同盟青年，我立刻拒绝了他。

“难道您要自己创立一个组织？”

“请回去！”这次我是真的有点生气了，我尽量让自己的声音小一点以维持淑女的形象，不过琉库的一声叫声让我长长地吁了一口气——终于解脱了。

琉库倒是经常来比塞多来玩
她现在在斯波拉执导人们使用机械的方法
也发掘被埋在地下的或海中的机械
虽然很忙碌，不过无论什么时候都是那么的开心

叽哩呱啦讲了基玛力的一些事情后，她拿出了一个外形奇特的晶球。

“尤娜，快看看。”

为什么要抓我！真是不可理喻！喂，我在问话哪！如果那个人是你的女朋友，你会怎么想？使用敌人的机械兵器有什么错了！如果要保护召唤士，只有那么做！如果是你，你会怎么办？让我出去！让我去见她……

不能说晶球里的声音值得怀念
因为这个声音一直在我身边……

“去调查看看？”琉库满怀期待地看着我，不过瓦卡马上就拒绝了她。

“3个月前就约好客人了，大家来见尤娜是多么地快乐。”

“那尤娜的快乐呢？一直等不会等回什么东西来的！瓦卡你怎么了？尤娜她是那么地努力，已经可以考虑自己的事了，为什么不能让她去？我来的时候就曾想过，大家都在需求新的幸福，而尤娜的时间却停滞不前！胖胖的瓦卡是什么都不知道的。”由于激动琉库的脸有些泛红，不过她的每一个字却像是一击重锤打击我的心房。

“我……”一时间我有点无所适从，去与不去就像两个激烈战斗的猛兽，让我觉得透不过气来。

我是多么希望能再次旅行啊！但是……如果我突然就这样不见了，一定会让别人失望的……

“我……”我再次犹豫了。

大人就要有大人的样子！
想说的话不说，我是最讨厌的！
如果那样，什么也不会改变！

怎么每到这种时候我都会想起你说过的话呢，我的嘴角不禁露出了一丝微笑，也许你对我而言是影响我最大的人吧。

“我去！”与其不做后悔，不如做了后悔，“虽然有点任性，但这是我的故事。”

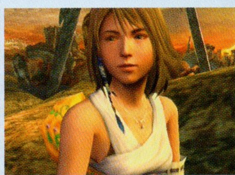
“是吧，我就知道尤娜会这么想，我连礼物都带来了！首先你得换套衣服，改变一下形象，因为你太有名了。”

“不会是真的吧？等一下，我去叫露。”不过我与琉库并没有等瓦卡把露露叫来，而至今他都对此耿耿于怀。

永远的那基节
那是我的2分41秒以及有点发福的瓦卡
虽然是那么渺小，却是那么平和的幸福
然而
我再贪心一点，也没关系吧……

由技术创造出来的既真实又虚拟的世界 微妙的表情变化带来奇妙的真实感

相信任何一个第一次看到《FF X》画面的人，都会为人物那活生生的真实感所动容。脸部的细微变化，即表情；角色身体的各个动作，似乎在强调比真实还要真实的感觉。总之就是游戏中的那些人物给人的感觉是，那些角色似乎是真实存在着的，是实际活在这个世界上的。这种带有人工美感的事物出现在眼前时，有一种不可思议的感觉。但面对这些“真实”的画面，玩家群分为了“容易带入感情”和“不能带入感情”的两派。



▲这种单人近景的多边形都经过了特殊处理，所以显得更真实。

加入了语音让角色的人气更加火爆



▲加入语音的《FF X》让人更有一种看电影的感觉。

在游戏发售之前，玩家们非常担心的一个问题是，《FF X》是否会像以前的作品那样角色还是“哑巴”。即使对于那些《FF》的老玩家而言，加入语音也是他们希望看到的事情，因此可以说《FF X》语音的加入是顺应了时代的潮流，从此《FF》又翻开了新的篇章。而在插入人语的地方游戏做得非常优秀，丝毫没有突兀的感觉，不是那种为了加入语音而加入，显得是那么流畅自然。特别是在战斗时，同伴们叫声更能增强游戏的带入感。而在表现人物性格方面，语音更是起到了推波助澜的作用，让角色更加丰满，让角色的“人性”更加突出，也让玩家对角色性格的把握更容易了。

属于自己的故事 逆转的感想

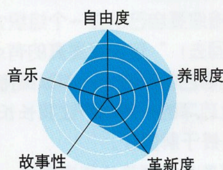
对于许多玩家而言玩《FF X》时，与那些精彩的演出以及精美的CG动画相比，印象更深刻的是那些在MOVIE之后出现的战斗，特别是那些不切入战斗画面而是直接就在所在地进行的战斗。为了将复杂的故事说清楚，为了描写细微的心理状况，适时加入过场动画（不单指CG）是很有效的手段。但是逐渐的，“为了看动画而去战斗”这种主客颠倒的现象出现了，因此《FF Ⅶ》之后，《FF》更强调的是“《FF》的剧场化”，即强调故事性，而过场动画的地位也就有所下降了。

从故事叙述上，《FF X》走的是跟系列完全不同的一条路线，这更像是讲述“我的故事”。玩家在进行游戏的同时，真的能够体会RPG叙事的精髓所在，一切事件的发生都是那么自然，每一个高潮都能带给人无限的感动。游戏在很多地方进行了许多革新，比如地图上表示出下一个目的地的方向，让人体会到一种“究极一本道”（即一条道路通到底）的感觉。但即便如此，回顾前几作，再来看看《FF X》，你会发现这些变化丝毫不会让人觉得突兀和不协调，似乎这样的转变是水到渠成。可以看出，《FF X》开拓出了《FF》的一个新天地。

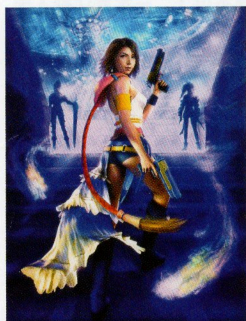
FINAL FANTASY X-2

ファイナルファンタジーX-2

2003年3月13日
PS2
7800日元







在2002年的东京电玩展上，SQUARE展出了一张神秘的海报，海报上画着一位双持双枪的少女，前来参观的公众只需花钱便可买到它。虽然SQUARE官方未对这张海报进行任何说明，但只要玩过《最终幻想X》的人马上就可以认出这位少女来——她不就是尤娜吗？这样，“《最终幻想》系列”史上第一个真正意义的续篇就这样诞生了！和《最终幻想战略版》等外传作品不同的是，《最终幻想X-2》的故事紧接《最终幻想X》，喜爱《最终幻想X》的玩家没有任何理由错过它。

世界观

永远的那基节

“那基（ナギ）”在日语中意为“风平浪静”。辛（シン）每次被击倒后都会重新复活，但它也要经过一段时间才能完全复活，而到辛完全复活之前的这段时间就是斯彼拉（スピラ）人民难得的和平日子，人们会像过节一样进行庆祝，因此这段时间被称之为“那基节”。在辛被尤娜等人彻底击倒后，斯彼拉世界也迎来了永远的那基节。但经过了两年后，这个“永远的那基节”要打上一个大大的问号了。过去因为辛的存在，掩盖了斯彼拉大陆上的很多矛盾。随着人们一步一步地接近斯彼拉的真相，这个所谓的“和平”逐渐开始土崩瓦解。

“永远的那基节”这个词最早出现于《最终幻想X国际版》附赠的特典DVD中。影像中琉库给尤娜带来了一个晶球，晶球中有一个很像泰达的人正在竭力求救。现在我们当然知道这个人其实是修因了，这说明当时（2002年1月）Square已经在开始制作《最终幻想X-2》了。正是这个晶球，促使尤娜决定再次冒险，《最终幻想X-2》的故事由此展开。

真实运动和晶球猎人

在《最终幻想X》的故事结束后的两年间，斯彼拉发生了翻天覆地的变化。尤娜一行战胜了辛，而人们也知道了艾本教欺骗世人的事实。不过与其说是“翻天覆地的变化”倒不如说是“混乱”，但这种“混乱”并不是无益的，因为随着过去“打倒‘辛’”这一信念的消失，“创造一个新的斯彼拉”这个思想开始浮上台面，在这个思潮的影响下，斯彼拉掀起了“寻找真实的运动”。人们决定纠正原来被寺院隐瞒的斯彼拉历史，由于此运动，新的信念产生了，人们开始向新时代迈出了步伐。而参加真实运动的人也开始了对埋藏在各地的古代晶球的探寻工作，他们研究记录在晶球中的影像，了解斯彼拉的原貌，由于寻找晶球的盛行，渐渐地就有人将其当成了一种职业，这就是“晶球猎人”。晶球猎人以寻找晶球为业，晶球对于他们而言就是生命，尤娜的“海鸥团”就是众多晶球猎人团体中的一个。

祈之子的消失

随着辛的消失，祈之子失去了存在的意义，这使得召唤兽也不再存在了。而美丽的马卡拉尼亚森林（マカラーニャの森）也失去了生命之源，开始逐渐枯竭，直至最后消失。暗黑召唤兽的出现则是由于修因的怨恨太强烈，强烈到了已经可以影响甚至超越祈之子的地步，最后祈之子也跟着被影响进而出现了带有邪恶怨念的暗黑召唤兽。

在斯彼拉的世界里，还存在着一些亚人种，这种亚人种并不是活生生的人，他们的躯体是由幻光虫构成的，像奥隆就属于亚人种。如果意志力够强的话，即使祈之子消失了，亚人种依然可以存活。在经过漫长的旅途后，有的亚人种似乎已经忘记了自己是否已经死去，不过通过触摸召唤士那双曾经将灵魂送入异界的手，他们就会想起来。

机械回归

过去斯彼拉的人们不明真相，认为机械是导致辛出现的罪魁祸首。艾本（エボン）教的教旨是禁止使用机械，信奉艾本教的人对崇尚使用机械武器的阿尔贝多（アルベド）族人有极深的恨意。但原艾本教的总部贝贝鲁宫（ベベル）却在偷偷使用机械，这个秘密只有高层才知道。现在由于辛的消灭，这个教旨已经废除。由于机械的繁荣，各个街道之间的交通逐渐由乘坐陆行鸟演变为乘坐浮游车。人们也逐渐接受了机械对他们带来的便利道路，琉库和她的族人们整天忙着四处推广机械。但机械毕竟是机械，出了故障就会发生事故。



人物



与琉库、佩恩是晶球猎人组织海鸥团的中坚力量，3人中她是领导者。因为琉库带来的那颗晶球而展开冒险。由于召唤兽消失了，尤娜的武器从杖变成双枪，衣服也不再是那身召唤士的打扮了。在自己心爱的人不在的两年内，尤娜变得更漂亮、更坚强了，不再是那个被一群人保护着的小女生。



阿尔贝多族族长席德的女儿，同时也就是尤娜的表妹，因此她与尤娜非常亲密。琉库自小喜爱机械，两年来一直奔波于斯彼拉各处教人们使用机械，忙得不可开交。现在她与尤娜住在一起，是海鸥团的活跃分子，就是她将那个晶球交给了尤娜。怕雷的毛病现在已经被完全克服了。

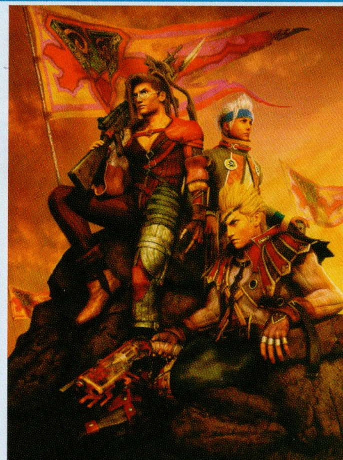


使用单手剑的冷酷女性，虽然不是阿尔贝多族人，但能说一口流利的阿尔贝多语。很早就成为了晶球猎人，是尤娜和琉库的老师。真实身分是原赤木队的记录员，与努吉、巴拉拉依、吉普鲁三人有着很深的渊源。心中埋藏着一段不为人知的历史，在冒险中终于敞开了自己的心扉。

◇海鸥（カモメ）团◇

海鸥团是尤娜所在的晶球猎人组织，成员有大哥（アニキ）、达齐（ダチ）、天才少年辛拉（シンラ）、尤娜、琉库、佩恩以及海佩罗族的老板（マスター）和他的老婆。在Story Lv.5时去飞空艇的动力室，达齐就会告诉尤娜“海鸥团”这个名字的来历。原来在大哥与达齐探索北方的时候遇到了灾难，就在他们即将绝望之际看到了一只海鸥，于是他们跟着海鸥前进，终于在一个冰窟里发现了飞空艇。最后他们还是抓住了那只海鸥，于是……

◇赤木（アカギ）◇



努吉（ヌージ）：青年同盟的首领，曾经是讨伐军的一员，在与“辛”的战斗中失去了左手、左脚，现在装的是机械假肢，绰号是“想死的人”。

巴拉拉依（バラライ）：彬彬有礼、性格稳重的青年，由于不满托雷马极端的独占晶球计划而率领一批年轻新艾本党成员将其推翻，现在他为了引导斯彼拉走向新时代而到处活动。

吉普鲁（ギップル）：性格开朗豪爽的青年，阿尔贝多族玛基那派的首领，他的目标是利用机械开创一个新时代。曾经和琉库交往过一段时间，并经常以此来嘲笑琉库。

所谓赤木，其实是两年前艾本寺院秘密训练的一个精锐部队，一旦合格，他们就会被派遣到各地的讨伐队进行指挥，在残酷的训练中努吉、巴拉拉依、吉普鲁建立了深厚的友谊，而跟随他们3个的记录员佩恩也深受影响。但是就在蘑菇岩街道封印之间进行最后考核时，意外发生了。由于队员受到了修因强烈怨念的附体而开始互相残杀，最后修因附体在了努吉身上。也许修因发现在这几个人的利用价值，所以他并没有让他们死去，不过为了让他们互相产生仇恨，修因控制努吉朝其余三人开了枪。之后巴拉拉依投靠了西莫亚，西莫亚死后托雷马建立了新艾本党，但托雷马的极端统治引起了人们的不满，以此为契机，巴拉拉依率领年轻一派立即推翻了他而成为了首领。与此同时，在修因的控制下，努吉也建立了青年同盟而与新艾本党相抗衡。而吉普鲁则成立自己的玛基那派，致力于机械的开发以及遗迹的挖掘工作。佩恩则加入了海鸥团成为了一名晶球猎人，开始寻找世界各地的晶球解开一切谜团。

◇修因&琳◇

修因和琳是引发这个故事的关键人物。尤娜是因为看到晶球中有一个很像泰达的人正在竭力求救而展开了冒险，而那个长得像泰达的人其实是修因，而他也就是琳的恋人。一千年前的扎那尔港多，琳是一名极具人气的歌姬，也是一名优秀的召唤士。一千年前贝贝鲁与扎那尔港多的机械战争爆发的时候，扎那尔港多的召唤士被纷纷派遣到战场上，由于扎那尔港多处于明显的劣势，琳已经做好了誓死守卫扎那尔港多的准备。但深爱着修因的修因不想让琳死去，而他想到的方法就是夺取贝贝鲁地下宫殿中的究极兵器维古那冈来拯救琳。维古那冈是靠音乐来操纵的。它对敌意非常敏感，一旦感到敌意，它就会无视敌我进行攻击，所以贝贝鲁方面也不敢启用它。

但就在即将要启动维古那冈时，琳前来阻止，与此同时守卫贝贝鲁的士兵也赶到了。在一阵乱抢扫射后悲剧上演了，琳被枪杀，而修因也被抓。由于恋人被杀，“辛”的进攻，修因陷入了极度的绝望与怨恨的深渊，就这样他在不甘中死去，而由于其强烈怨念，他的灵魂与幻光虫结合在了一起，并潜伏在蘑菇岩街道的封印之间里蓄积力量；而映有琳思想的晶球，却阴差阳错地到了尤娜手上。不过最后修因的怨念还是因为琳而得到了解放，“这样已经足够了，你的心意已全部在我的心中，停止吧，让我们一起回家。现在已不是一千年前，回想起来那已经是很久远的事了。睡吧，修因，我们会永远在一起。”经过了一千年才传到的话语，这才是《1000の言叶》的真正含义。



系统

战斗

本作的战斗系统再次回归ATB制，采用ATB制的后果就是进一步强化了普通攻击的作用。大技往往都有较长的准备时间，在这段准备时间内受到攻击的话有可能被延缓或取消。但本作没有武器的设定，所以普通攻击的威力远比前作小得多。

作为补偿，设计者加入了连携的概念。所谓连携，就是在给予敌人HP损伤后在一定时间内再度给予其HP损伤。这里所说的“一定时间”可以理解为硬直时间，如果使出会心一击的话可以使对方硬直时间延长，这样就能增加连携的成功率。

连携可以完全中止敌人的行动，同时威力将不断上升。但有两种情况是无法形成连携的：1.对方特定指令准备实行中；2.对方处于停止的异常状态中。敌人不能形成连携的特定指令相当多，这使得连携的实用性并不如想象中高。

任务制和完成度

和普通RPG不一样，本作一出来就可以去斯彼拉大陆的任意地方冒险，这使得游戏的自由度相当高。而约束玩家冒险的设定，就是任务制。任务分为主线任务和支线任务，不断完成主线任务，就能引发新的主线任务，直至通关。支线任务则关系到隐藏剧情和重要道具，其长度是主线任务的数倍。

游戏分为5个STORY LEVEL，完成一定数量的主线任务就能令STORY LEVEL上升。STORY LEVEL不同，各地出现的剧情、任务、敌人、宝物完全不同，其中有很多都是有STORY LEVEL限定的。另外5个STORY LEVEL又是密切相关的，玩家在前4个STORY LEVEL中的表现将会对STORY Lv.5的结局造成直接影响。



完成度设定又是本作新增的设定。如果只是笼统地玩一遍，是绝对不可能达成100%的完成度的，因为游戏的分支情节实在是太多了。完成度设定关系到最后的结局，不过游戏的最大完成度其实是105%，而玩家只需要100%的完成度就可以看到真结局了。

多周目游戏

到了今天，RPG有二周目乃至多周目游戏的设定已经不新鲜了，不过像本作这样能够自由开始N周目的游戏目前还没见到第二个。只要将游戏通关一次，就可以通过选择标题画面中的“強くてニューゲーム”选项来进行新的游戏。“強くてニューゲーム”将自动继承玩家最近游戏的档案中的资料，基本上除了等级和一些剧情相关的东西外统统都可以继承，而且无需再次通关，随时都可以再开始新一周目的游戏。这个设定实在是太体贴玩家了。

结局

根据玩家在游戏中的表现和完成度的高低，游戏最后会出现不同的结局。一般人都认为本作的结局只有3个（即泰达未复活、泰达复活、泰达复活且追加尤娜与泰达看夕阳）。其实本作的结局多达6个。

此外游戏中的重要人物、组织、地点都有自己的结局（有些是重复的）。根据玩家在前几章的表现，最后的结局也会分为好坏两种，好结局用EPISODE COMPLETE表示，坏结局用EPISODE END表示。

换装

所谓换装，其实就是改变职业。由于主人公全为女性，所以换装就成了一大卖点：脱下和穿上新装时都会有极为漂亮的动画，而且就算是同一种职业，尤娜、琉库、佩恩的造型也会有所不同。这一招确实相当吸引人。



代表职业的是名为换装晶球的东西，换装晶球必须装备到换装盘上才能发挥作用。换装盘本身也附带有很多特殊能力，只要装备上就会自动获得这种能力。而换装盘更多的特殊能力则是通过在战斗中换装获得的。

国际版＋最终任务



2004年2月19日，Square Enix又推出《最终幻想X－2》的加强版——《最终幻想X－2 国际版+最终任务》。这个加强版包含了两个部分：国际版和最终任务，虽然只是一个加强版，但增加的东西相当多，绝对值得一玩。

国际版部分以美版《最终幻想X－2》为蓝本，采用英文语音、日文字幕，可以完全继承日版记录，另增加了不少新要素：

①增加了新的换装晶球：超能力少女和祭祀士。

②增加了4个新的换装盘：進み行くもの、いまわしき魔物、比类なきもの、最后の手段。

③部分道具的入手方法和性能变化。

④部分词汇变化。

⑤翻金币游戏的规则发生变化。

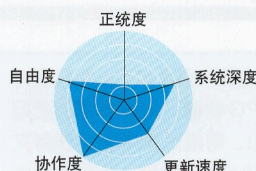
⑥ミネルバビスチュ性能由高速黑魔法变为里高速黑魔法。

⑦追加魔物斗技场模式。

魔物斗技场模式可谓国际版的最大亮点，玩家可以自由捕获魔物进行培育，抓到的魔物可以上场战斗。另外每只魔物都有自己的魔物人生，完成它们的魔物人生后将其解放，会看到特殊剧情，并有可能引发新的要素。

最终任务部分则是独立于国际版剧情之外的，讲述《最终幻想X－2》故事结束后3个月的故事。最终任务部分是在80层的幻之塔内冒险，游戏方式类似于“《不可思议的迷宫》系列”，玩起来别有一番趣味。完成最终任务部分将会听到由尤娜的声优——青木麻由子演唱的歌曲《给你》。





2000年5月16日
PS2
7800日元

文：Alucard

《最终幻想XI》是“《最终幻想》系列”第11作。以看家作品来作为涉足MMORPG的首款作品，不难看出当时Square对网络游戏以及PS2网络计划的重视程度。2002年5月16日PS2版首发，由于受当时PS2网络套件出货不足的限制，销量与系列的任何一作都不可同日而语。但随着PC版以及美版的发售，现在《最终幻想XI》的注册用户已达到50万人。

世界

《最终幻想XI》的世界叫作VANA'DIEL。从地理上讲，VANA'DIEL是由东西两块大陆和一些小岛组成的，在这些地方共有5个种族，4个国家，九大兽人种族以及一些独力的势力和怪物。

这5个种族（也就是玩家可选的角色的种族）分别是：TARUTARU族、HUME族、ELVAAN族、GALKA族和MITHRA族。其中TARU、HUME、ELVAAN是有男女之分的，GALKA只有男性角色而MITHRA只有女性角色。在人物的属性方面分HP（生命值）、MP（魔法值）、STR（强壮）、DEX（命中）、VIT（防御）、AGI（敏捷）、INT（智力）、MND（信仰）、CHR（魅力）。5个种族各有特点，在成长率方面有不同的趋向，这样会影响一些职业的选择。

4个国家则分别是SAND'ORIA王国（简称SANDO），BASTOK共和国（简称BAS）和WINDURST联邦（简称WIN）。SANDO是由ELVAAN组成的君主制国家，最高元首是国王；BAS是由HUME和GALKA组成的共和制国家，最高元首是总统；而WIN则是由TARU和MITHRA所组成的联邦制国家，最高元首由精神领袖神之子来担任，而具体的事务则分别由五院院长来承担。3个国家都有各自的文化，SANDO信仰的是晓之女神，BAS则坚信机械及工业的力量，而WIN崇尚自然之力。写到这里定会有人问，不是4个国家么？怎么只有3个？呵呵，以上3个国家都是玩家可以在进入游戏的时候选择的，而第4个国家则是不可选的，它就是JEUNO大公国。前面说过VANA'DIEL世界的主体是由东西两块大陆，SANDO和BAS位于西大陆QUON上，WIN位于东大陆MINDARTIA上，连接两块大陆的就是JEUNO大公国，这么重要的位置，不用想也能知道，JEUNO大公国是一个自由贸易港。这里的元首大公是由三国推选出来的，同时这里也经营着从这里飞向三个国家的飞空艇业务。对于玩家来说，这里是冒险者的集中地。

在这个冒险大陆上不能只有玩家，除了一些普通的怪物以外，这个大陆上还有一些有组织的怪，他们就是兽人种族。他们和玩家一样，有自己的领导者，有组织分工等等。

ORCS族，就是出现在片头CG里的那种怪物，生活在QUON大陆东部的兽人，这个族可以自行设计兽人兵器；QUADAV族，长得有点像乌龟，主要活动区域为QUON西部；YAGUDO族，类似直立起来的鸟类兽人，整个MINDATRIA大陆都是他们的栖息地；GOBLINS族，这个种族在西方的RPG中很常见，但是与其他兽人种族不同的是，在整个VANA'DIEL都有他们活动的踪影；ANTICA族，就是巨大化的蚂蚁类兽人，主要集中在东西ALTEPA沙漠一带；SAHAGIN族，似乎是从鱼类进化而来的兽人，存在于YUHTUNGA森林及海蛇的岩窟中；Tonberries族，这个可是FF的元老级人物了，这回在《最终幻想XI》的设定中，他们是受到水晶之力影响而退化的古代KURYUU人，存在于YHOATOR森林；GIGAS族，也就是巨人族，生活在北方极寒之地，凡是有被白雪覆盖的地方就有他们的身影；DEMONS族，恶魔族，这个种族的活动范围很小，仅限于暗王的王城附近，因为他们是暗王的亲卫队。

上面讲到暗王，暗王在《最终幻想XI》里是所有兽人的最高领导者，而ORCS、QIADAV、YAGUDO又分别有自己的王与神，但是都隶属于暗王的统一编制之下。在暗王的王城之内，可以看到分区域有不同种族的兽人在把守。

除了兽人种族以外，VANA'DIEL上还有很多其他的怪，比如：BAT、SLIME、BEETLE、CRAB、PUGIL等等。另外还有一些特定时间特定地点出现的怪，比如：SKELETON，一般在黑夜里才出现；元素，只在特定的天气下出现，等等。





剧情

虽然只是一款MMORPG，但是《最终幻想XI》没有忽视对剧情的描述。Square Enix这家RPG老铺，对于剧情的把握可谓炉火纯青，主线与副线环环相扣，冒险过程中的小任务又与之遥相呼应。剧情俨然成为了《最终幻想XI》的一个重要组成部分，而不是可有可无的鸡肋。

《最终幻想XI》的故事开始于片头CG的那场大战结束后30年，那场与兽人的战争虽然胜利了，但是三国都付出了沉重的代价。30年后的现在，三国的领导人都查觉到暗之势力的涌动，诸多神秘事件接连发生，诸如早年间派出的三国调查队全军覆没不知所踪，古代封印失效等等，似乎都意味着30年前被打倒的暗王即将复活。然而当玩家真正面对暗王的时候，发现那只是暗王附体的前BAS Galka铳士队Raogrimm，玩家不得不再一次去探询真相。来到NORG，LION的出现让玩家恢复了在王城内打倒暗王后那些事情的记忆，原来一切都是JEUNO大公及其兄弟在搞鬼，但是作为同盟的JEUNO大公为什么会突然倒戈？按照LION父亲NORG海贼首领Gilgamesh的指引，玩家见到了古代KURYUU族学者Grav'iton Berrysearch的幻影，他讲述了这一切的起源。

原来在1万年以前，VANA'DIEL生活着古代ZILART人、KURYUU人和侍奉晓之女神的星之巫女。在VANA'DIEL地下深处存在有5块蕴含强大力量的水晶，古代ZILART人建造了提取水晶力量的传送站、水晶连络线和控制力量的DELKFUTT塔，并利用水晶的力量创造了空前繁荣的文明。可是ZILART人并不满足，他们要集合五大水晶的力量进行神之扉计划，妄图打开神之扉，创造世界。这个计划遭到了KYURUU人和星之巫女的反对，然而狂热的ZILART人听不进任何意见，一意孤行。终于，当被当做神之扉的浮动岛屿Tu'Lia建造好的时候，计划要被付诸实施了。当5个传送站将无比巨大的水晶之力注入Tu'Lia的时候，KURYUU人为了阻止这个计划则趁机潜入北方的一个传送站，从内部破坏掉了它。结果出乎所有人的意料，Tu'Lia依然升到了天空之中同时巨大的水晶之力失去了控制开始暴走，受到水晶射线照射的北方大地变成不毛之地，ZILART



人和他们的文明一同沉入深入海底，而生活在南方的KURYUU人因受到水晶射线的影响而退化成Tonberries。JEUNO大公及其兄弟则是古代ZILART人的后裔，而大公的兄弟更是因为接触到水晶的力量成为接近神的人。他们的目的就是要继续那个神之扉计划，实现这个ZILART人万年的梦想。玩家们当然要阻止这个计划，可是似乎一切都被JEUNO大公占了先机，他劫走了JEUNO天晶堂ALDO的妹妹VERENA。带去VERENA的目的是什么呢？在天轮之场面对大公的时候谜底揭开了，当初Raogrimm曾经接触过打开神之扉的启动系统，他的意志一直在干扰着这里，使天轮之场无法启动，于是大公就暗中策划了暗王复活的假像，借助玩家之手排除掉这个干扰，并得到了Raogrimm的头。而VERENA则有与兽人沟通的特异功能，利用这一点，把Raogrimm头中的古代种的记忆提取出来，使之与天轮之场的资料补完，从而达到打开神之扉Tu'Lia的目的。虽然玩家打倒了大公，但是大公的兄弟Eald'narche召唤出5个水晶战士阻挡住玩家，并成功启动了天轮之场的开关，Tu'Lia这个一万年之前的神之扉再次出现在VANA'DIEL天空之中，随着Eald'narche和5个水晶战士登上Tu'Lia，玩家也紧随其后，新的冒险开始了。一方面与ZELART人的万年野心做着斗争，另一方面玩家所属的国家也会面临新的问题：SANDO的两位王子的王位之争，BAS里GALKA和HUM之间的若隐若现的种族矛盾，WIN因为上次大战导致满月之泉枯竭，自然之力的报复……越到后面，玩家越能体会到《最终幻想XI》剧情的魅力。剧情方面当然还没有结束，随着年末新资料片的发售，想来会有新的故事等着玩家去发掘。

职业

《最终幻想XI》共有15个职业，这些职业都是任何一个“《FF》系列”爱好者耳熟能详的。初期共有6个职业供玩家选择：战士、MONK、白魔导士、黑魔导士、赤魔导士和小偷。其他9个为EX职业，是要玩家的6个基本职业中有1个达到Lv..30后，去接相应的任务而得到的职业，它们分别是骑士、暗黑骑士、狩人、龙骑士、侍、兽使、忍者、召唤士和吟游诗人。

在职业的选择上，可以根据种族的不同来进行选择。比如



TARUTARU族在INT方面的成长率很高，那么他就很适合做黑魔，MITHRA族的DEX和AGI很高，就很适合做狩人或小偷；不过这也不是绝对的，一切还要看你的喜好，因为虽然各个种族先天会有一些差别，但是可以用装备来弥补，最重要的是PLAYSKILL，这点是慢慢学出来的。如果PLAYSKILL好，TARU也可以成为不错的骑士哦。

《最终幻想XI》里的职业是可以互相转换的，也就是说一个人可以练所有的职业，没有什么限制。这个转职在MOOGLE那里进行，随时都可以。当玩家第一个职业达到Lv.18的时候，可以去做副职任务，这样就可以进行主职副职的搭配，搭配也是随意的。做为副职的职业的等级被限制在主职的一半，比如说，白魔Lv.20，黑魔也Lv.20，那么白魔做主职黑魔做副职的时候，黑魔的等级被限制在Lv.10，这时玩家可以使用白魔Lv.20、黑魔Lv.10时的所有技能及魔法。但SP除外，SP是指职业间最根本的区别技能，这个技能每过（真实时间）2小时才能使一回。

前面说到兽人也是有组织的，所以兽人也是有职业的，它们的职业种类和玩家一样，区分的方法就是看名字，同样他们也会使用这些职业的特技。



战斗

《最终幻想XI》的战斗系统是以PARTY为主要方式的，做为LV UP来讲前期（大概Lv.10之前）可以SOLO。等过了这段时期（Lv.10之后）就要开始组队了，否则一个人SOLO将要花费大量的时间在LV UP上面。1个PARTY最多6人，而3个PARTY可以组成一个联盟，不过LV UP的PARTY都是以六人为准，联盟是用于做任务及打大型的NM、HNM用的。至于队伍的组成，看个人喜好，一般来说三个前卫三后卫的PARTY比较普遍（魔导士系的职业都算后卫，包括诗人）。因为在《最终幻想XI》中后卫系职业较少，所以相对较为容易被人邀请。前卫的组成则要看要去打什么样的怪来决定。EXP的得到则是按怪物与玩家之间的等级差来算的，所以同PARTY中如果有人等级相差很多，则不能得到经验值，LV UP的PARTY间的等级最好不要超过3级。战斗中怪物的攻击对象是根据HATE值决定的，玩家对怪物做出的每个动作都会有相应的HATE值累加（包括给己方施放回复强化等魔法），同时后卫的HP值防御值等都比前卫低很多，也就是不经打，于是前卫就要拖住怪物不要让它到处乱跑，这个也是很讲技巧的。而后卫则要针对怪物的属性和攻击方式，为前卫加相应的强化辅助魔法，或者用相对的黑魔法进行攻击，同时也要配合前卫来控制HATE和自身的MP值，从而达到CHAIN的目的。CNAIN是指在一定时间内连续攻击多个丁度强度以上的敌人，CHAIN会有EXP加乘。敌人的强度则分练习相手、乐的相手、丁度、强、TOTE强、TOTETOTE强，其中每一种还会对怪攻击、防御、回避力有更细的划分。

不同的职业可以使用不同种类的武器，每种武器都会有熟练度，当熟练度达到一定等级的时候就修得特定的武器技（WEAPON SKILL）。但是有些武器技是某种职业限定的，这个和职业所擅长的武器有关，也就是说同样一种武器，不同的职业可以达到的熟练度是不同的。在15个职业当中，战士是能使用武器最多的职业。

任务

《最终幻想XI》中的任务分为两种：一种称之为国家任务（MISSION），这也就是我在之前所讲的剧情部分。完成剧情部分会有称号，并且提高战绩和RANK，RANK高后就可以从NPC那里换到免费的装备；另一种为普通任务（QUEST），这个就是完成委托人所交给的一些事情，从而拿到相应的报酬。QUEST的做法各种各样，有送东西给某某人的，管玩家要某某东西的，要玩家去某某地做某某事的，总之越危险的QUEST，所给的报酬就越高。报酬有GIL（钱）、装备、道具，最重要的是有些QUEST会给地图。《最终幻想XI》的QUEST的引发是看玩家在当地的名声，名声是个隐藏数值，在城中的酒馆有个人，可以让你查到你现在在当地的名声，不过不是量化的。名声越高就越能接到更多的QUEST，同时在NPC那里买卖东西都会有相应的优惠。所以做QUEST也要循序渐进慢慢来。最为明显的就是召唤的QUEST，需要很高的名声。得到召唤士这个职业的时候是只有一个召唤兽的，就是那只carbuncle而其他召唤兽的取得方面和历代一样，需要去打倒相应的召唤兽才能契约，如果名声不够的话，就会接不到相应的召唤兽QUEST，也就无法拿到召唤兽。

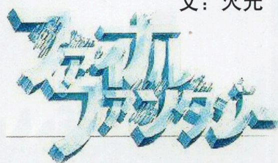
职人

《最终幻想XI》并不是一个只有战斗的MMORPG，如果你对打打杀杀没兴趣的话，完全可以去做一个职人。《最终幻想XI》里职人共有8种，分别是：木工、料理、锻冶、雕金、裁缝、革细工、骨细工和炼金术。每种职人技能都有自已的等级，从最低级的素人开始，一次往上为见习、徒弟、下级职人、名取、目录、印可、高弟、皆传、师范。要想提升职人技能的等级，除了要勤加练习外，还要在达到相应的SKILL点数时去该职人工会参加考试，如果不去则不能再往上提升SKILL。做职人是可以用来赚钱的，高等级的职人在《最终幻想XI》的世界中是非常吃香的哦。不过有些东西需要不只一个职人技能，比如忍手甲这件装备，裁缝高弟的时候才可以做，如果你只有裁缝高弟也不能做，因为它还要求你木工达到徒弟等级，这样才能完成这件装备。还有一种很特殊就是钓鱼，这个职人也有SKILL和相应的工会的。如果SKILL不够，要么什么都钓不到，要么鱼咬勾的时候会挣脱。钓鱼相对于以上八种职人来说，SKILL成长得非常非常慢，需要极大的耐心和大量的时间，不过报酬倒是蛮丰厚的，听说钓到高级的鱼卖给NPC都很值钱呢。

以上讲了一些《最终幻想XI》基本的东西，还有很多有趣的事情没说，很多关于技巧性的东西也都没有写，一则是篇幅限制，二则是因为国内很多玩家没有接触过《最终幻想XI》，那些操作性的东西看起来一定会不明所以。《最终幻想XI》是一款MMORPG，不同于它的前辈，很多东西一定要玩过才能理解。但是最重要的是《最终幻想XI》给我们提供了一个互动的世界，每个人的《最终幻想XI》都是不一样的。最后让我引用一句Square Enix的官方宣传词来结束吧！

SHARE ADVENTURE，SHARE FANTASY！

文：火光



卡奥斯

出现难度 造型评价 技华丽度 综合强度 胜利奖励

卡奥斯出现方法 **最终 BOSS，必遭遇。**



经过一番苦战，主角们终于恢复了土水火风四块水晶的光辉，回到クレセントレイク的村，那里的十二位预言者指出，要消灭罪恶的源头必须回到2000年前。而最终的目的地就是卡奥斯的神殿。主角们再次来到神殿，神殿中徘徊着5只蝙蝠，它们实际上是天空人变化的。按照蝙蝠们所说，用4个水晶的光辉一起照射在房间中的黑水晶上，那么4种力量便会聚集在一起，而可以回到2000年前的卡奥斯神殿。于是主角们顺利地回到了2000年前，在过去的卡奥斯神殿的最深处，遇到了卡奥斯。原来他就是游戏开始时拐走セーラ公主的ガーランド！原来土、火、水、风四大恶魔把卡奥斯送到2000年前，卡奥斯又把他们送到2000年后，就这样送来送去，他们便可以成为永远的存在。

最终 BOSS 的攻击方式：

魔法：ブリザガ→サンガー→ラスロウ→ケアルガ→ファイガ→ブリザラ→ヘイスト→フレアー→循环

特技：じしん→ほのお→つなみ→トルネド→循环

看来卡奥斯的攻击方式真是多姿多彩，看到第四个魔法ケアルガ了吗？可以大量回复HP的魔法。这个才是阻碍我们胜利的关键因素。卡奥斯多样化的全体化魔法攻击，大多攻击力不强，平均每人100多点的伤害。卡奥斯有威胁的攻击是普通物理攻击和少数单体魔法攻击，不过使用的频率并不高，这就使得我方有机可乘，至少回复工作可以承受卡奥斯的攻击，我方有信心与卡奥斯一直耗下去，耗？问题是卡奥斯也会回复HP啊，前面提到过了不是？所以，最终BOSS的ケアルガ魔法才是阻挠我们取胜的关键因素，面对这种情况，一般有三个对策：一，不许它发ケアルガ魔法，比如用沉默状态来封，显然不行，卡奥斯不吃沉默；二，耗尽或者攻击对方的魔法之源，MP，也不行，FF1里没有攻击MP的手段；三，在它发ケアルガ魔法之前打倒它！数一下魔法循环链，会发现，卡奥斯每隔8个回合，使用一次ケアルガ魔法，所以，要设法在8回合内结束战斗。

在战斗中尽量用くろのローブ当成道具使用，发动インビジ魔法增加角色的回避。用黑魔法ヘイスト给物理攻击的战士系角色增加物倍（Hit数）。治疗手杖まどうしのつえ、いやしのかぶと都可以在战斗中从道具栏里选出来当成道具无限使用可以恢复我方队伍，要善于利用。这些辅助措施弄好后，就可以发动攻击了，攻击过程中可以算一下卡奥斯剩余的HP，如果在8回合的剩余几回合内有希望打掉这些HP，则可以拼着挨打而不回复我方队伍，全力攻击卡奥斯，将其一鼓作气歼灭。

末了，说一句长我方之志气，灭卡奥斯之威风的话：近50级的空手家可以将最终BOSS一击必杀。



铁巨人

出现难度 造型评价 技华丽度 综合强度 胜利奖励

铁巨人出现方法 **源氏装备所在的宝箱附近。**



《FF II》的宝贝怪物，所持的宝物让人垂涎三尺，宝物有イージスの盾、げんじのかぶと、げんじのこて、げんじのよろい。

FC版《FF II》出现的几率极低，甚至人们认为只有在大混乱城某层特定几个格子才会出现，一般认为出现在5F右上角。如截图上主角站立的位置。它的能力超高，可惜HP少了点。耐变化、精神、死亡、神经系魔法，弱点为雷和冷气，不过似乎不明显。吸魂剑ブラッドソード战术最佳，此外也没什么特别有效的战术，可尝试用高HIT数的古代剑和睡眠剑攻之。不管怎么打，都要速战速决。

皇帝出现方法 **最终 BOSS，必遭遇。**

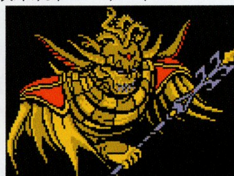
神龙

出现难度 造型评价 技华丽度 综合强度 胜利奖励

皇帝，本作的最终BOSS，仗着帝国强大的力量妄图用龙卷风摧毁一切反抗帝国的组织的根据地。然而邪不压正，反抗军的主角们乘飞龙进入龙卷风，打倒了皇帝。帝国的核心力量终于垮了，只剩下黑骑士在负隅顽抗，胜利的曙光就在眼前……不想，在パラメキア城里与黑骑士决以死战之际，皇帝忽然出现，他居然复活了，从冥界赶回阳间继续与反抗军纠缠不休，也许，パラメキア城就是皇帝设下的陷阱，想把主角们一网打尽。幽蓝色的冥界之火缓缓地将主角们包围，为了掩护フリオニール他们乘飞龙离开这里，龙骑士リチャード牺牲了。接着，パラメキア城崩溃，一座新的城堡从原城堡的废墟中缓缓升起——大混乱城，皇帝的新据点，其实是一座鬼影城，在阳间用飞空艇无法降落进入，必须去ミシデイアの村东边半岛尖端处伴随着大混乱城出现的一汪泉水——死亡大道的入口，才能进入大混乱城。主角们从菲因城哥顿、公主、女海盗那里得知这些消息后，毅然路踏上征途，冲过了漫长而艰险的死亡大道进入大混乱城，在大混乱城的最底层，遇到了复活的皇帝！

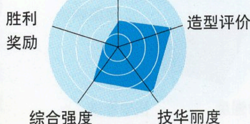
皇帝的HP有1万点，MP有540点。他的特殊攻击方式有：メテオ10敌全，スロウ16敌单，フレアー16敌单，ブライン16敌单，デスペル16敌全，カーズ16敌单。

皇帝各项能力均极高，对属性魔法攻击免疫，变化系和即死系魔法对其恢复HP。因其防御力极高，而吸魂剑ブラッドソード的伤害计算是与防御力无关的，因此可以对其造成极大的伤害，如果用快速术增加吸魂剑的攻击次数，两个回合左右就能送它上西天。如果不用吸魂剑，则最好用正宗，加上兴奋术バーサク，攻之才有效果。对其所施展的众多状态系魔法，我方最好能装备上リボン、しろのローブ、イージスの盾等有特殊防御效果的防具。因为皇帝的攻击具有吸魂剑伤害的类似效果，我方不论防御是高还是低，它都能对我方造成重创，所以最好用障眼法ブリンク增加回避率。魔法方面，只有无属性攻击魔法对其有效果，即ホーリー、フレアー、アルテマ、ドレーン、アスピル。如果用アスピル将其MP吸尽，则能大大减弱其威力。因其发招顺序不定，而且每击都很凌厉，所以最好能做到随机应变，或辅以古代剑……





文：火光



暗之蜘蛛出现方法 **最终 BOSS，必遭遇。**



先要确信自己已经去了暗の世界左上，左下，右上，右下四个角落，看到了四块暗之水晶，打倒了四位守护暗之水晶的魔王，并且在打倒魔王后，要走到静静地立在那里闪闪发光的暗之水晶前面按确定键调查，放出被くらやみのくも囚禁在其中的暗之战士，四名暗之战士要全部解放。完成了这个任务，再去中间くらやみのくも的房间与之决斗。

不然的话，くらやみのくも刀枪不入，主角们所有的攻击全部ミス，主角们只有大眼瞪小眼，直至被くらやみのくも的波动炮轰杀至全灭的份……

像《FF III》这样，剧情陷阱很多的《FF》还真少见。

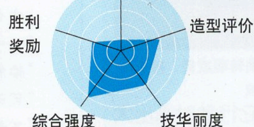
像《FF III》这样，最终BOSS来来回回只用一招的《FF》也真少见。

此战的关键在于防御全员攻击的波动炮，显然波动炮对全员的伤害值与メテオ比起来要小的多。最至命的一点是，我方可以用白魔法プロテス来增强对波动炮的防御，而且，多次使用プロテス，效果可以叠加。かめのこうら这种道具加防御的效果非常好，如果在游戏中注意偷盗或者宝箱收集的话，在此战中防御波动炮绝对是可以大显伸手的。

经过多次的プロテス以及かめのこうら的使用，最后，波动炮的伤害值竟然成为了1点HP！

怎么打《FF III》最终BOSS，到此为止，无语了……



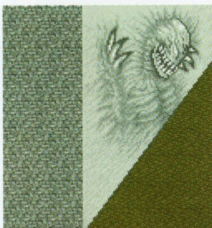


恶魔之墙出现方法 **固定情节，必遭遇。**

恶魔之墙的防御方面没有明显的弱点，攻击的行动速度却很快，普通物理攻击频频向塞西尔等人击来，如果鬼墙受到魔法攻击，则会立即使用特技“せきかにらみ”来反击，造成单体徐徐石化效果。另一特技“クラッシュダウン”，会造成单体即死，肯定是100%的即死，无法回避。另外给人造成压力的是，BOSS缓缓向我方“走”过来，渐渐逼近……

战法：瑞狄亚先用スロウ魔法放慢BOSS的行动速度，BOSS有一定几率会中迟缓状态，如果有道具くものいと就更好了。

瑞狄亚的黑魔法バイオ对BOSS很有效，而且无需咏唱时间（咏唱时间为0）。只是会造成反击，中徐徐石化状态，注意用道具きんのはり或者魔法エスナ来解石。



瑞狄亚也可以采用幻兽战术，如果已经从幻兽の洞窟得到了幻兽リヴァイア，战斗就会容易一些了；如果没有リヴァイアサン，可以试试タイタン。

罗莎用魔法バーサク，使得塞西尔进入バーサク状态去打BOSS……

或者塞西尔使用道具バッカスのさけ，进入バーサク状态。

忍者艾杰投掷物品攻击BOSS，像しゅりけん、ふうましゅりけん等等应该提前为这一战做好储备。

艾杰投掷完了物品，或者玩家不打算采用投掷物品战术，则可以让艾杰也进入バーサク状态。

龙骑士卡因用跳跃指令攻击BOSS。

罗莎负责回复队伍，不放心的话，让忍者艾杰也负责回复，使用道具进行回复。

塞姆斯出现方法 **最终 BOSS，必遭遇。**

塞姆斯
出现难度 / 造型评价 / 技华丽度 / 综合强度 / 胜利奖励

塞姆斯的外壳被击碎后，露出了它的真身，这时，最终BOSS战才正式开始。塞姆斯有10万多点HP，他的攻击模式会随着其HP的减少而发生变化，有如下三种：

HP受到的伤害在0～50000之间时塞姆斯采取第一种攻击模式，攻击方式如下：不动→震动→ビッグバーン→不动→震动→ビッグバーン→ブラックホール→（a）不动→震动→ビッグバーン→バイオ→ブラックホール→不动→震动→ビッグバーン→ブラックホール（循环至a）。

HP受到的伤害在50000～102500之间时塞姆斯采取第二种攻击模式，攻击方式如下：不动→震动→ビッグバーン→ブラックホール→フレア→不动→不动→震动→ビッグバーン（循环至最开始）。

HP受到的伤害在102500～115000之间时塞姆斯采取第二种攻击模式，攻击方式如下：メテオ→不动（循环）。

塞姆斯招式的简要分析：



ビッグバーン为全体无属性强力攻击，会不断减削我方的HP，有些阴毒。ブラックホール的效果等同ディスペル，会消掉我方全员所附加的有利状态魔法。他在受到魔法攻击时会以フレア反击，受到召唤魔法攻击时会以バイオ反击，受到ホーリー攻击时以ワール（HP降为1）反击。它最强的招数非ビッグバーン莫数。

战法：这个时候让艾杰使用偷盗指令从塞姆斯身上偷窃ダークマター也是可以的，有了ダークマター，我方可以将塞姆斯最强招式ビッグバーン带来的伤害半减。

罗莎辅助性白魔法就不要使用了，像バリア、ヘイストー类的，因为前面说过，塞姆斯会使用ブラックホール将这些对我方有利的状态效果一次性全部去除，所以没必要去做无用功。

由于塞姆斯的反击招式ワール很强，所以罗莎尽量不要用白魔法ホーリー攻击它。罗莎只负责用ケアルガ、アレイズ等回复系魔法回复队伍就行了。

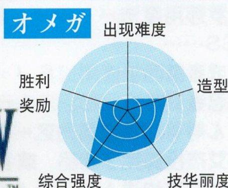
龙骑士卡因还是用特技跳跃攻击，吃他的老本行。

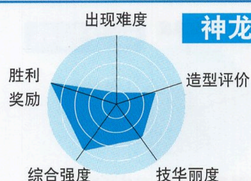
瑞狄亚如果等级够，修得了メテオ，则攻击力相当可观，有9999的趋势，只是要做好受到塞姆斯的フレア反击的心理准备，并且及时回复伤害，HP少的时候就不要用，以免被反击死，再复活过来，麻烦。没有修得メテオ，使用フレア以及一些强力召唤兽也可以，只是要注意瑞狄亚的HP，因为塞姆斯会对魔法攻击和幻兽攻击进行反击。瑞狄亚也可以参与队伍的回复，召唤兽アスラ不错，推荐使用，

忍者艾杰可以毫无顾忌地使用投掷指令，しゅりけん、ふうましゅりけん就不多说了，如果从杨的老婆那里得到的ほうちょう还在的话，投出去吧，绝对的9999伤害。其他的好武器珍贵武器也不必吝惜，像エクスカリバー，想扔也扔出去吧……

塞西尔用武器攻击，必要时用回复系魔法或道具抢救伤员。







文：火焰女皇

最终幻想V オメガ&神龙

很多人都说《最终幻想V》的欧美加（オメガ）是历代《FF》最难打的隐藏BOSS。虽然它的HP远远不如后来《最终幻想X》中的超越一切者高（55000对9999999，汗），但速度奇快无比。在ATP制的战斗中，如果玩家的动作稍慢，马上就会GAME OVER。而挑战后来历代的隐藏BOSS时你都无法体验到这种刺激的感觉。神龙的速度略逊一筹，但打神龙时它必出其成名绝技大海啸，能力再高都会被其秒杀，可谓相当无耻。

欧美加出现方法	决战前异次元空间的瀑布洞穴中。
神龙出现方法	决战前异次元空间水晶地带的某个宝箱中。


▲欧美加高达119级

欧美加是机械兽，WEAPON系的最强者。虽然身躯庞大，但速度快得惊人。通常状态下它的行动速度是玩家的3倍以上。在SFC的正常游戏速度下，欧美加大约一秒钟行动一次。第二，它的攻击招招致命：大爆炸（单体3000左右无属性伤害）；アトミックレイ（全体3000以上火属性伤害）；delta攻击（石化后即死，防御不能，必须耗费两次行动才能完全让中招同伴复活）；空间消去（一名同伴永远消失）；波动炮（全员HP上限一半伤害，附带全体徐徐减血）；导弹反击（我方两人75%HP伤害并混乱）；闪光（全体致盲）。这还不算，欧美加还自带全属性吸收（雷除外，它属于机械系），青魔法免疫，特殊攻击免疫，必反击。另外欧美加的实力与玩家等级并没有很大关系，即便99级一样非常难打。

如果准备周全的话，欧美加的杀招也不能对玩家构成多大威胁。如装备ほのおのゆびわ可以吸收アトミックレイ，リボン可防御具混乱的ロケットパンチ。此外还有一个更无耻的技巧，那就是用药师的特技MIX，在战斗调出"祝福之吻"（少女之吻＋圣水）后对着欧美加使用，这样欧美加就只会用物理攻击打人了。另外利用时空魔法中的全体加速魔法也是相当有效的。

至于攻击手段，则还是以魔剑法和四连击为主。玩家的等级不能过低，HP上限最好不要低于3000。之后在战斗中轮到我方行动时，立刻使用三级雷电剑，然后用四连击即可一次将其消灭。如果担心欧美加一轮攻击就将你击败，请在战斗开始时使用大保护和全体加速。打败欧美加可以获得50000GP、100AP和欧美加之证，似乎寒碜了点。

国内的FF达人火焰女皇首创了以低等级打败欧美加的方法（《游戏·人》第二辑刊登过全文），这个方法成功的基础在于，除开雷属性之外，欧美加还有一个弱点：吟游诗人的"爱之歌"对它有效。一次"爱之歌"能让它停止行动一秒钟。如果3人等时间间隔吟唱"爱之歌"，那么刚好可以将它完全停止住（所有人穿上艾尔美斯之靴），剩下一人首先加载魔法剑"雷之剑"，再自己给自己调合"サムソンパワー"到60级以上，一剑9999，6剑砍死欧美加。听起来相当完美。实行起来却没这么简单：（1）封住欧美加的3人行动不能有0.2秒以上的怠慢。（2）进入战斗的时候一定要出现"先制攻击"的字样，否则100%欧美加先出手，计划就破产了。


▲给神龙升满级，史上最BT战术


▲全员转职成侍，神龙命中大减

神龙的厉害之处在于它行动时必出大海啸（タイダルウェイブ），瞬间便可秒杀我方全员。为了对付这一招，一定要买珊瑚戒指（さんごのゆびわ）。珊瑚戒指在海市蜃楼村有售，全员必须装备上珊瑚戒指后才有可能击败神龙。另外我方队员的等级不要是2或3的倍数，神龙的Lv.3フレア会造成9999点的伤害值。对付神龙，最好用龙之枪，这样可以对它造成额外的伤害，而不能用圣剑和圣之枪，因为神龙是圣属性吸收的。

打败神龙后可以拿到100AP和龙之证，然后可以拿到宝箱中的究级剑——诸神之黄昏。用诸神之黄昏对付欧美加，实在是赏心悦目啊！

神龙同样可以用低等级击破，对于这一点，火焰女皇有着极为生动精妙的描述，让我们一起来看看吧！

很难想象欧美加居然给人家追得满世界逃，它害怕一样东西。什么东西？神龙。

神是神龙的神，龙是神龙的龙。神龙行动比欧美加还快。神龙不吃"爱之歌"。海王列维坦20岁成名，成为召唤兽前靠绝技大海啸横行东海一带。神龙也放大海啸。海王大海啸出手，全员伤害900多。神龙大海啸一来，全员伤害8000。

"你有多少血？"

"多的90多，少的30多。"我如实回答。

"那岂非100条命也挡不住？"

"看来我不该来。"

"是！"

"留下把剑行么？"

"你已经来了。"

"你会错意了。我说不该来，是因为没想到你这么弱；留下剑，是叫你留下身边的神剑诸神之黄昏。你却不同意。"

"……你凭什么挑战我？"

"凭我手中的刀。"

"你出手没我快，拿什么抵抗大海啸？"

"这不是普通的刀。"

"正宗？"

"正宗！永远先制攻击的正宗。"

"刀剑对我没效果。"

"我会调合祝福之吻，你没机会发大海啸。"

"……"

"你将中LV5 Death而死。"

"笑话！我LV97，并非5的倍数。"

"不错。"

"降级的伎俩对我无效。"

"是。"

"那我还会中LV5 Death吗？哈哈……"

"会的。"

"你骗人！"

"我不骗人。"

"那你怎么做！"

"我给你升级。"

"哈哈哈哈！升级只能10级10级的升，你当我傻瓜？"

"你忘了一件事情。"

"什么？"

"一件对你致命的事情。"

"说！"

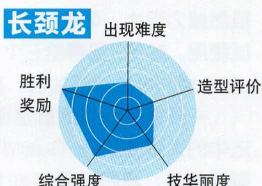
"系统允许的LV有上限。"

"……多少？"

我终于露出狡猾的一笑，一字一字说道："2——5——5——"

神龙击破，神剑诸神之黄昏入手。





最终幻想VI　ブラキオレイドス

长颈龙（ブラキオレイドス）

长颈龙出现方法　**世界崩坏后的恐龙之森中随机遇到。**

名称	HP	MP	偷盗物品	EXP	弱点	掉下物品
ブラキオレイドス	46050	51420	リボン	14396	冰	スリースターズ

技巧一览

ぶんまわす：通常攻击约6倍伤害，单体

ディスアスター：カッパ、混乱、暗黑、死の宣告、レビテト，全体

メテオ：全体魔法攻击

アルテマ：全体无属性魔法攻击

在《FF VI》中，并没有数据恐怖得吓人的隐藏BOSS，毕竟当时并不流行这个。在这里我们首先介绍的是游戏中一个相当强力的敌人：长颈龙ブラキオレイドス。长颈龙出现的方法比较简单，但是出现的概率相当低，在恐龙之森中遇到的绝大部分都是暴龙ティラノサウルス……

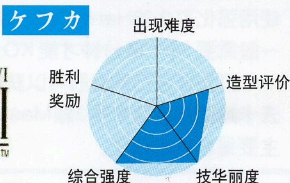
长颈龙虽然是可以重复遇到的普通敌人，但是无论从等级还是HP、MP来看，都毫无疑问是BOSS级的，而能够偷盗的リボン和掉下的スリースターズ更是让人垂涎三尺。当然，东西虽好也不是那么容易拿的，长颈龙的攻击也相当强劲，アルテマ基本是全员伤害9999……而且还会经常使用吹飞攻击，强制我方脱离战斗。

正因为如此，要打倒长颈龙还是需要一点运气的，主要是避免在N次遇敌后才遇到它，却马上被吹飞。由于长颈龙的属性弱点是冰，利用高级冰魔法ブリザガ，再配合两次魔法（饰品ソウルオブサマサ）和两次行动（魔法クイック），一次就可以造成30000左右的伤害，如此就可以轻易获胜了。当然利用アルテマ4连或者两把创世之剑+源氏の小手+皆传之证也是方法之一，打倒它可能掉下的スリースターズ效果为MP消费1，强得有些破坏平衡……

不过如果只是想获得リボン的话，那么利用莉姆的操纵指令操纵长颈龙，再来不断地4连偷盗，应该很快就可以入手了。即使是スリースターズ，在龙之首斗技场利用あめのむらくも赌会遇到ガリュプデス，从它身上抢劫相对而言还要简单一点，尤其是在尝试低等级通关的时候。







最终幻想VI　ケフカ

最终BOSS杰夫卡（ケフカ）

ケフカ出现方法　**最终BOSS，必遭遇。**

名称	HP	MP	偷盗物品	EXP	弱点
第一形态（短い腕）	27000	10000	エリクサー	0	水
第一形态（长い腕）	33000	10000	エリクサー	0	风
第一形态（颜）	30000	10000	エリクサー	0	炎
第二形态（虎）	30000	10000	エリクサー	0	冰
第二形态（机械）	24000	10000	エリクサー	0	雷
第二形态（魔法）	41000	10000	エリクサー	0	地
第二形态（なぐる）	28000	10000	エリクサー	0	毒
第三形态（マリア）	9999	10000	アルテマウェポン	0	全属性吸收
第三形态（眠り）	40000	10000	ラグナロク	0	–
ケフカ	62000	38000	ラストエリクサー ライトブリンガー	0	–

技巧一览

第二形态（虎）：サザンクロス（炎属性，全体）、フレアスター（一定伤害，全体）、死者の牙（同デス，单体）

第二形态（机械）：グラビティーボム（同グラビデ，单体）、アトミックレイ（炎属性，全体）、扩散レーザー（雷属性，全体）、魔导レーザー（雷属性，单体）、ミサイル（按比例伤害，单体）

第二形态（魔法）：魔法ヘイスト、ヘイスガ、リレイズ、デスペル、スロウガ、コンフュ、カッパー、ラスピル、グラビガ、ファイガ、サンダガ、ブリザガ

第二形态（なぐる）：10连打（10回连续攻击，全体）

第三形态（マリア）：やすらぎ（同スリプル，单体）、やすらぎ（同デス，单体）、トライン（沈默、暗黑，全体）、魔法メテオ、魔法トルネド、魔法メルトン

第三形态（眠り）：ホワイトウィンド（现HP量回复，全体）、魔法アレイズ

ケフカ：破坏の翼（通常攻击4倍，单体）、心无い天使（HP剩下1，全体）、トライン（沈默·暗黑，全体）、リベンジャー（同デスペル，全体）、ハイパードライブ（防御无视，单体）、ミッシング（无属性，全体）、魔法ファイガ、サンダガ、メテオ、アルテマ

注：由于篇幅限制，第一型态的技巧这里就不列举了

最终BOSS杰夫卡毫无疑问是《FF VI》中最强的BOSS，而且就像当时的RPG的惯例，最终BOSS都有着大量的HP以及多段变身，战斗时间也会拖得较长。这点后来的RPG已经较少出现了，取而代之的是相当容易对付的最终BOSS+能力强得变态的隐藏BOSS，例如之后的几作《FF》。

具体到《FF VI》的这场战斗，实际难度仍然不大，在自动复活魔法（リレイズ）的保护下，利用アルテマ4连或者两把创世之剑+源氏の小手+皆传之证轻易就能够打倒他，如果再加上洛克的两把バリアントナイフ会更加容易。

绿宝石武器

FINAL FANTASY VII

出现难度 造型评价 技华丽度 综合强度 胜利奖励

最终幻想VII emerald weapon

绿宝石武器（emerald weapon）

绿宝石武器出现方法	拿到潜水艇后在海中可遇到，注意它是在水中不断移动的。

技巧一览

Emerald Shoot：单体超强攻击，并可打掉防御罩。

Aire Tam Storm：全体攻击，伤害值为装备的魔石数×1111。

Emerald Beam：全体攻击，按现在HP的一定比例伤血。

其他还有全体物理攻击、宝石眼的HP和MP攻击等等。

用圆桌骑士的话战斗还是比较简单的，这里我们介绍的是纯物理攻击，魔法方面只用青魔法来回复和辅助防御，因此在等级上有一定要求，最好能到LV90以上再去尝试，当然各人的最终Limit技要事先学会。

人员方面一般选择Limit技较强力的，因为这会是我们主要的攻击手段，我的选择是Cloud、Tifa和Barret，发动究级Limit技时大约可伤9万、4万和6万HP。在Cloud的身上装上4x-Cut和Counter Attack，如果还有4x-Cut也可以给其他两人装备上，而Enemy-Skill还是人手一块。

装备方面武器一般选择最终武器以外最强的，防具方面尽量用Mystile等回避较高的，饰品最好都装上在斗技场买到的Champion Belt，以提升攻击的效果。诅咒指环（Curse Ring）虽然威力强大，可附加死亡宣告比较麻烦，如果有兴趣也可以尝试使用。对了，记得给三个人都用兴奋剂（Hyper），这样会使得Limit槽的增长速度加倍，对于Limit技的使用是非常有用的。



一开始战斗当然就是用青魔法中的大警戒（Big Guard）来防御兼加速，然后就用Limit技砍吧！遇到对手用Emerald Shoot的话就马上用白色之风（White Wind）来回复HP，并继续用Big Guard来防御。三人中Tifa可主要担负回复等责任，Cloud和Barret在Limit还未蓄满就用物理攻击吧！至于复活使用青魔法中的天使之耳语（Angle Whisper）吧，不但复活，而且会回复全部的HP，相当实用。

随着四个宝石眼的现身，真正的战斗才正式开始！这时候绿宝石武器会先用Emerald Beam全体攻击，一般来说此时我方HP较为充足，一下全员约伤6000HP，Limit槽也接近加满。此时的关键还是先回复自身，应该在宝石眼现身的同时就让我方使用Megalixir来全员回复！记住不要在受到Emerald Beam攻击后马上用Limit技，因为Limit技的优先发动，而宝石眼被打掉的话绿宝石武器会用全体物理攻击反击的。这样的话经常会导致另外两人的Limit技先发动，之后还来不及回复的我方就被它的反击给全灭了……确认已经使用Megalixir之后再发动Limit技，如果宝石眼在一定时间内还未被全部打掉，绿宝石武器就会用最后的Aire Tam Storm来攻击，对于装满魔石的我方来说就代表全灭，因此要尽快以宝石眼为目标进攻。

在打掉四个宝石眼之后战斗又进入一个循环，绿宝石武器的全体攻击+Emerald Shoot，我方的攻击+防御+回复，不时使用强化攻击的Hero Drink等等，直至又一次的宝石眼复活……一般需要14～18分钟才能KO对手，大家要有一定的心理准备。

打倒绿宝石武器后可以获得大地竖琴（Earth Harp），可以去卡姆镇找老者交换3颗Master魔石，不过都到了这个时候，也主要是拿来收藏了。

FINAL FANTASY VII

出现难度 造型评价 技华丽度 综合强度 胜利奖励

红宝石武器

最终幻想VII ruby weapon

红宝石武器（Ruby Weapon）

红宝石武器出现方法	前往金碟游乐园下的沙漠，乘坐飞空艇低空飞行或者骑黄金陆行鸟经过时会遇到并发生战斗。

技巧一览

Whirl Sand：随机卷走一人，战斗中无法复归。

Ruby Ray：攻击+异常状态

Comet 2：全体陨石攻击

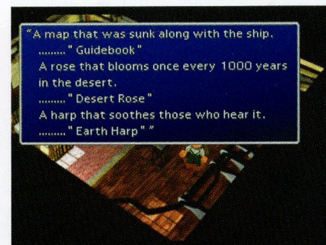
Shadow Flare：单体强力攻击

Ultima：全体最强魔法攻击

Big Swing：全体物理攻击

触手攻击：左手为状态攻击，右手为MP攻击

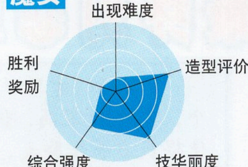
红宝石武器虽然HP只有80万，还不如绿宝石武器多，但是由于它软硬不吃，反而战斗方式要困难且单一得多。在战斗开始时红宝石武器处于无敌状态，只有等我方只剩下一人的时候才会解除。因此与其等它随机卷走我方的同伴，还不如除了战斗的主力外其他都先处于战斗不能状态。由于普通攻击、魔法攻击乃至召唤兽攻击对于红宝石武器都收效甚微，因此最简单的方法就是装备防止异常状态的Ribbon后，组合圆桌骑士和HP吸收，并且将模仿魔石和指令反击魔石连结，以加快战斗速度。实际的战斗非常简单，在红宝石武器解除无敌状态之后使用圆桌骑士攻击，之后不断模仿即可。当然首先你的HP要够高，不然被打一次就OVER可就没办法了。



另外利用7777大法也是个办法，不过这样最多能砍7777×64＝487728的HP，如果还没有圆桌骑士的话，那只有拿魔防无视的巴哈姆特系召唤来硬轰了，同样要连接HP吸收魔石，另外记得使用W召唤来加强威力。击败红宝石武器后可得到沙漠玫瑰（Desert Rose），可以向卡姆镇的老者换得一只黄金陆行鸟，没有圆桌骑士的现在可以骑鸟去拿了。

文：转生之炎





最终幻想VIII 魔女

魔女出现方法 最终BOSS，必遭遇。

俗话说，没有邪恶就没有正义，作为为正义事业作出突出贡献的反面角色们，我们没有理由将它们遗弃。《FF Ⅷ》里有一共有除BOSS以外的49种一般怪物，它们的能力都会随着主角的能力提高而提高，同时，遇敌率也会随着主角的经验等级提高而减少。这样的设计既不会令人感到厌烦，同时又增加了练级的难度，虽然升一级都差不多需要1000的EXP。

抛开这些杂兵级，下面重点评说一下《FF Ⅷ》中几个值得回味的重量级BOSS，魔女Ultimecia、Griever以及Omega。

最终魔女：Ultimecia

《FF Ⅷ》中最让人难忘的BOSS可谓魔女一角，这里的魔女概念包括了前半段的Edea角色及后半段才登场的控制着Edea的Ultimecia。从小时候孤儿院的监护人及作为一个令人敬畏的盟友暂时加入到游戏队伍的Edea，到破茧而出的亚尔德，再到直到整个游戏的最后一刻才露出真实面目阿尔提米亚。在《FF Ⅷ》的世界观中，魔女的概念是整个游戏之中一直缠绕主角们的一段灰色关系，在每一张碟终盘的时候都免不了与她的一场遭遇战，直到最后，最终魔女Ultimecia才露出她的目的，即希望以压缩时间来将历史集中到一点，然后借此获取每一个魔女的力量。在最终决战中，魔女会随机抽取3名角色组成队伍，这就意味着玩家必须保持每名角色都具备一定的战斗力，别试图以KILL某人换取组成特定队伍，在这场战役中所有处于战斗不能状态的队员，都会以1HP强制复活。据统计，选到某一特定组合的概率仅为5%！魔女在最终战斗中共有3个形态，第一形态不提也罢，第二形态即与Griever合体，最大攻击Great Attractor（银河星爆）集体攻击也不过区区每人1500～4000左右伤害，而且还是纯物理攻击，Defend轻松防御，小菜。惟一还上得台面的是最终形态，第一招必定Hell's Judgment（地狱审判）让我方全体的HP变为1点，非致死招数，用Regen魔法自动回复就可解决问题。当魔女HP降到一定程度后会发动一招Apocalypse魔法，真正观赏性与实用性完美合一的大招啊！不过中间有一回合的间隔，让我们来得及防御然后慢慢欣赏华丽表演。最后她在HP降到0后还会复活5次，但每次都只有100HP，坚持到最后对大多数玩家来说该不难。

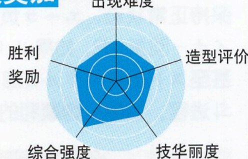
打败魔女后，由于虚无空间创造者的消失，使整个时空陷入了彻底的混乱状态中。在时空夹缝中穿行的人们因为铭记Laguna的话而终于汇合，而Squall也因为Rinoa而找回来自我。

魔女的召唤兽：Griever

连同魔女一起被记住的还有她的召唤兽——SQUARE已经够偏袒主角们了，GF总给BOSS也留一只呀，于是就有了Griever。Griever第一次出现是在在第二张光碟里Rinoa请Squall为他的项链取个名字，这个名字就是Griever。在后来的很长一段剧情中，Griever表面上似乎被遗忘了，但在游戏即将结束时，Ultimecia却从Squall的项链中召唤出这只终极的魔女守护兽。不过它的攻击力与它的名头似乎有些不相符合，登场虽然壮阔，无奈废招太多，来来去去都是Triple、Doom、Pain一类没啥杀伤力的小儿科，枉费了我等练级一番苦心。惟一值得一提是死前发飚的蓝魔法Shockwave Pulsar，如果战斗持续较长，它也会在第6回合使用。平均每人会被打掉9500以上HP，如果不能在第6回合前干掉它的话，以后它会以每5回合使用一次的频率向玩家发起进攻。由此可见，若要赢得漂亮，和Griever的决斗以速战速决为上，Break以后一片东倒西歪的伤员局面实在不符合我等高手的英雄作风。







最终幻想VIII オメガ

欧美加出现方法 详情见内文。

除开魔女与她的Griever，最终城堡里的另一只100级怪兽恐怕更钓起玩家们的挑战欲望，这就是圣兽Omega Weapon。翻开它的介绍：比Ultima Weapon更强，属于最强型怪兽。大体上的意思就是遇上它你可真不幸。切，什么叫真不幸，它遇上我们才是真正的不幸。平心而论，这只Omega确实是实力超群，最终BOSS在它面前一比简直是小儿科。Omega就隐身在放有管风琴的房子里，但必须先在门外水池前的绿圈内换到另一组，让他们从大厅上楼，拐向右边，在画廊之前的小屋里拉动左下角的绳子，然后在旁边的绿圈内换组。你只要在限定的时间（1分钟）内冲进门里就可见到它。

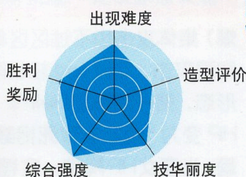
攻击方法上，Omega一般第一招会用LV5 Death（不排除有个别发呆状况，被砍掉20余万HP还纹丝不动，怪哉！），如果队伍里同伴的等级有5的倍数，那就在State Defence（异常状况防御）上融合100个Death魔法进行防御。另外他有一招是对我方全体强力攻击，即使所有人的HP都是9999也很容易被全灭，运气好的话会有一人剩余一两千点HP。所以大多数人会采用Hero或Holy War使己方无敌，再用必杀技痛殴BOSS进攻——不要融合任何属性，Omega可以吸收一切属性攻击。

与Omega Weapon作战的具体方案这里就不再罗嗦了，HP、SPR能力封顶自是必须，AUTO-POTION等特殊能力取得也是一定要的，操作流程大家各有各法，只要稍稍上网一查，方法不胜枚举，Squall、Zell、Quistis等人单挑Omega早已经成为公开的秘密，据说最新流行打法是三女将一起海扁圣兽，甚至有人采用Rinoa单挑，利用Angel Wing做掉圣兽也不是难事，哎，果真应了那一句话，长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上。



最终幻想IX オズマ





オズマ

奥茨玛（オズマ）是“《FF》系列”比较独特的一个，它的HP不高，但凭借多样化的攻击方式，很容易使得我方手忙脚乱，无法组织起有效的攻势，甚至一不小心就会GAME OVER。此外，它的造型看起来也相当别致哦！

オズマ出现方法 **收集齐全部的陆行鸟藏宝图后前往陆行鸟的空中庭院挖掘石碑。**

《FF IX》中最难应付的当然是隐藏BOSSオズマ了，虽然HP只有区区6万左右，可实际战斗时间甚至可能要1小时！至于造型就不多做评价了，还算是比较有特色的。我们先来看看它都有哪些阴毒招数！

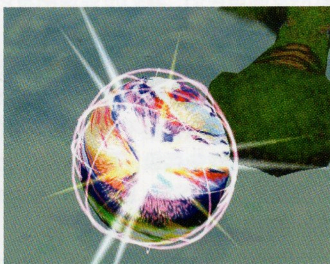
技巧一览

デス：单体即死
レベル5デス：LV为5的倍数的成员即死
フレアスター：全员攻击
バーサク：单体狂战士化
カーズ：全体攻击＋状态异常
ホーリー：圣属性单体攻击
メテオ：超强全体攻击
ミニマム：单体变小
ケアルガ：单体大回复
レベル4ホーリー：LV为4的倍数的成员受到ホーリー攻击
フレア：单体攻击
ジハード：暗属性敌我全体攻击

开始时オズマ是物理攻击无效的，只有先分别给9个精灵相应的原石才可解除。不过即使已经可以进行物理攻击了，打オズマ要注意的事情还是非常多，首先针对レベル5デス和レベル4ホーリー，要调整我方成员的级别，使LV错过4和5的倍数。其次针对强力的暗属性魔法ジハード，要全员装备忍びの衣、ローブオブロード、白のローブ等暗属性吸收或无效的防具。回复类药品先准备好，特别是ギザールの野菜，这个是用来解除バーサク状态的。アビリティ方面防止中毒、混乱、自动加速、徐徐回复、满月的心得等每个人都要的，HP20%上升之类的能装也都装上吧！

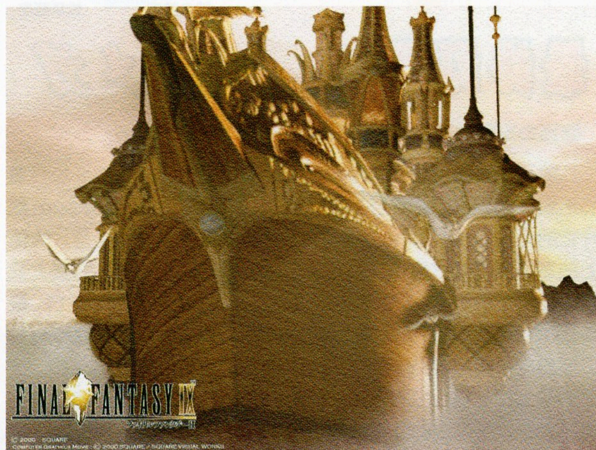


人员方面笔者选择的是ジタン、エーコ、スタイナー和クイナ，不过这也不是绝对的，选择其他人也同样可以赢这一战。选择ジタン当然是为了偷盗，オズマ身上可偷到浮游石のかけら、ダークマター、ローブオブロード、エリクサー，同时主角变身后グランドリーサル等攻击也可造成重大伤害。此外他的盗贼のあかし伤害度＝当前速度×偷盗次数/2，一般来说威力也已经相当高了。スタイナー是这次的攻击主力，ショック威力巨大，一般都是9999。エーコ专司回复、复活和辅助，有空也可以用ホーリー来参与进攻。クイナ入选纯粹是为了他的青魔法，マイティガード可降低メテオ的伤害，天使のおやつ可回复全员异常状态（除了バーサク），此外カエルおとし威力为捉到青蛙的数量×クイナ当前的等级，如果捉的青蛙够多威力也是相当大的。需要特别指出的是，カエルおとし和盗贼のあかし造成的伤害和当前状态无关，即使被变小了也一样。



实际战斗时先是一心回复吧，直到ジタン已经偷好了再进行攻击！オズマ最可怕的攻击是メテオ，全员数千点伤害，因此要随时保证HP的充足；而实际上最烦的是カーズ，正是它带来的各种异常状态使得我方无法保持进攻的连贯，本来9999的ショック也变得只有200多……而且同时カーズ的全员攻击也是相当强劲的，很多时候我方要忙着复活、解除异常状态等等，弄得手忙脚乱。还有，受到我方攻击后，オズマ经常会用ケアルガ回复，一下就是七千甚至九千多！大家还是要做好长期战斗的准备。战斗中需要注意的是处于ミニマム状态时一般攻击敌人造成的伤害极低，而敌人攻击造成的伤害则会大大增强，比如メテオ甚至会是9999！这时候除了及时恢复外，使用カエルおとし和盗贼のあかし也是个办法。

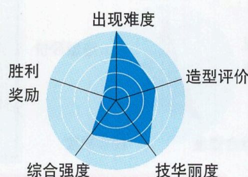
具体战斗时可只用スタイナー的ショック和ジタン的盗贼のあかし来不断进攻，クイナ则每次使用カエルおとし来使得我方保持正常状态，エーコ负责回复和复活，同时注意用药品给スタイナー回复MP。如果ジタン处于トランス状态攻击大幅度上升，甚至ストラサークル5都可以伤害9999，适当使用会有效加快战斗进程。如果一切顺利的话，大概15分钟左右可以结束战斗。



最终幻想X すべてを超えし者



超越一切者



《最终幻想X》中的隐藏BOSS，也是游戏中最强的敌人。光听名字就很吓人——超越一切者（すべてを超えし者），HP更是高得不可思议——9999999。当玩家还在努力让自己的队伍在剧情战斗中打出9999点伤害力时，听到这个家伙的实力难免会有"这怎么打啊"的想法。其实这家伙只是一个银样蜡枪头，非常好对付。

超越一切者出现方法 收集全部怪物各10只，种族制霸、地域制霸、训练场オリジナル全部敌人击败。



从耗时这一点来说，超越一切者的出现方法恐怕是历代隐藏BOSS中最长的——居然要把所有魔物抓齐10只。要知道部分魔物的出现几率低得可怜，特别是谷底の洞窟里的"菜刀王"，有时候花一下午也未必抓到10只。至于要把种族制霸、地域制霸、训练场オリジナル全部敌人击败倒是花不了多少时间。


▲超越一切者降临！

光听名字，你一定会以为这个家伙肯定长得一副惊天地、泣鬼神的样子，没想到和OMEGA WEAPON的样子一样，只是换了个颜色。再看看它的名字——超越一切者，这个造型实在是对不起它的名字啊！不过如果撇开和OMEGA WEAPON造型重复这点不谈的话，其实超越一切者的造型还是挺威武的。特别是在使用最强技"世界最后の日"时，双手比划成圆形的样子实在够酷。

技巧一览

普通攻击：单体攻击，物防全满时伤害力约12000
アルテマ：全体攻击，魔防全满时伤害力约5000，反击技巧
エターナルカノン：单体攻击，物防全满时伤害力约20000
ウルトラスパーク：全体攻击，附带毒、カーズ、スロウ、物防下降效果
世界最后の日：全体攻击，伤害力固定99999

单从招式性能来看，超越一切者的技巧几乎无懈可击。不但有威力无比的单体攻击和全体攻击，还有异常状态攻击和反击技，最凶恶的技巧"世界最后の日"的攻击力更是高达99999。由于本作中我方角色的HP上限仅为99999（事实上要达到这个数值不太现实），因此世界最后の日其实就是一击必杀的技巧。世界最后の日虽然不会连发，但发动前确实没有征兆，只能靠估计。而ウルトラスパーク的威力也不弱，连用两次我方也差不多快全灭了。（不过世界最后の日这招的演出效果与基玛力的最强青魔法サンシャイン一样，令仰慕这招的玩家失望不已。）

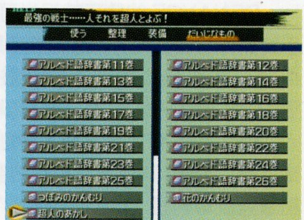

▲世界最后之日效果惊人。

高达9999999的HP无疑是超越一切者的最大优势。凭借死后自动复活的究极白魔法リレイズ，外加尤娜手下那8个肉盾（就是召唤兽啦），超越一切者也不可能一下子将玩家置于死地。不过由于它的HP实在太高，所以能力不够的话不要去浪费时间了。


▲ウルトラスパーク是极恶的一招。

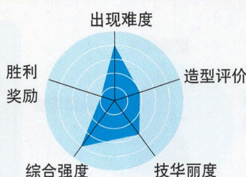
实际上超越一切者攻略起来并没有想象中那么困难，原因就在于超越一切者的速度实在太慢。当我方出场队员攻击力够高之后，普通攻击一次就能打去99999。尽管这样，仍需100次攻击才能将其打倒。此时就要在速度上下足功夫。首先请将全员的速度提至255，之后在装备上附加自动加速能力オートヘイスト。进入战斗后全部使用攻击速度最快的技巧クイックトリック攻击，这样就能将攻击速度提升至极限。采用这种战术的话，在超越一切者行动之前，我方至少可以攻击它16次以上。当超越一切者行动时叫出召唤兽进行抵挡，之后继续狂砍，很快就能将它击毙。

到了《最终幻想X国际版》中，クイックトリック的动作时间翻了一倍，这样使得玩家的行动速度慢了3倍。在这种情况下，要打败超越一切者就颇费周章了。不过《最终幻想X国际版》中的超越一切者就不是最强的BOSS了。打败了超越一切者，训练场的老板会送给玩家一个特殊道具：超人のあかし。其作用就是证明你打败了游戏中最强的敌人，潜台词就是什么用都没有了……



最终幻想X国际版 PENANCE



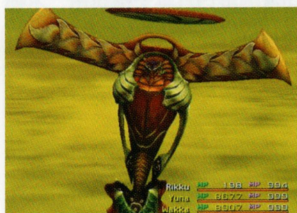


迄今为止，"《最终幻想》系列"中HP最高的敌人，多达1200万。PENANCE为天主教专用名词，是忏悔、苦修的意思。（由于是《最终幻想X国际版》中出现的BOSS，所以下文以英文为主。）

PENANE

PENANE出现方法 打败全部暗黑召唤兽后，出现在那基平原上空。

PENANCE的出现方法看似简单，其实还是要花很多时间的。所有的暗黑召唤兽出现在玩家可以利用飞空艇自由行动后，能力高不说，运气值同样超高。如果玩家培养的角色运气值不能高过暗黑召唤兽，普通攻击基本上不可能命中。而提高运气所必须的ラッキースフィア和运スフィア是最难入手的，只能通过打训练场原创BOSS才能入手，一次最多入手两个。因此改造起来极花时间。等到玩家打败全部暗黑召唤兽时，数十个小时已经过去了。


▲不怎么威武的PENANCE之真身。

PENANCE的造型是原创的，这点比较令人欣慰。不过它的造型令人不敢恭维，看上去很像一个台灯。还好这个造型看上去还是有点霸气的，不然就太失败了。

技巧一览

本体第一形态

OBLITERATION：全体攻击，物防全满时伤害力约20000

本体第二形态

IMMOLATION：单体攻击，物防全满时伤害力约30000，MP变为0，同时物防降为0

JUDGEMENT DAY：全体攻击，伤害力固定99999，MP变为0

左手

普通攻击：单体攻击，物防全满时伤害力约30000，同时取消一切魔法效果

SLOWGA：全体降速魔法

TERA-GRAVITION：全体攻击，损失3/4HP且附加5回合死亡宣告、暗黑、睡眠、沉默效果

右手

普通攻击：单体攻击，物防全满时伤害力约30000，同时取消一切魔法效果

CALAMITY：单体攻击，附带多种异常状态效果

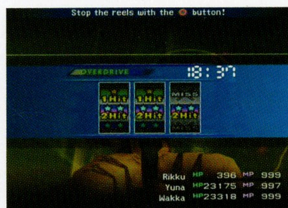
MIGHTY GUARD：大防御，物防、魔防上升，且附带自动回复效果

PENANCE的技巧就相当可怕了，招招都带异常状态。两只手臂攻守兼备，大防御的回复效果超群，最多一次可以回复28万点HP。多达1200万的HP远远胜过了日版中的超越一切者，两只手的HP虽然只有50万，却可以无限复活，实在是太厉害了。

PENANCE本体共有两种形态，当打掉它300万HP后就会进入第二形态，进入第二形态后当PENANCE双手健在时就会使用最强技审判日（JUDGEMENT DAY）。审判日的演出效果虽然不华丽，但的确是原创画面，而且威力也没得说。由于PENANCE的速度不弱，因此看到它要出审判日时一定要召唤出召唤兽来送死，不然就死定了。

事实上在日版中面对超越一切者并不需要拿出全部实力，而面对PENANCE才是全力以赴的一战。必不可少的角色是琉库，她的调合在辅助和回复方面有着无法替代的地位。武器和防具自然也要是最强的，其中防具上一定要有RIBBON这项能力，有了这个能力就不用担心异常状态了。OVERDRIVE技是战斗的主轴，用WAKKA的ATTACK REELS连续攻击敌人，主要目标是干掉PENANCE的双手。YUNA的任务就是当WAKKA的OD用完后用ENTRUST把OD槽传给他，以便继续用OD技猛轰。有空闲时间就用QUICK HIT攻击双手或本体（先手后本体）。RIKKU的任务就是不断用MIX来提升我方能力，HYPER MIGHTY G、ULTRA NUL-ALL、THREE STARS都是非常有用的技巧。回复HP可以让RIKKU调合两个低廉的POTION，也可以直接使用MEGALIXIR。当PENANCE使用了MIGHTY GUARD后，一定要用DISPEL解除掉，否则悔之晚矣。


▲审判日的演出画面看上去倒很像沙尘暴。



▲瓦卡的ATTACK REELS 12连击是制胜的法宝。

在第二形态时RIKKU只要不停地用SENTINEL，就可以让BOSS不断用IMMOLATION攻击他，这样三人的OD槽始终都处于爆满状态。WAKKA则要尽快用OD技干掉双手，另外一人在旁辅助。如果双手全灭就可以用QUICK HIT趁机攻击本体。如果PENANCE马上就要行动且还有一只手存在时一定要用召唤兽来挡，否则有可能全灭。如果能力和方针都不出错的话，对付它只是时间问题，不过WAKKA的OD技可一定要看准了，否则就没办法了。

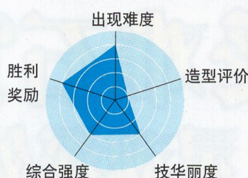
其实对付PENANCE有个最简单的方法，那就是让用心棒用斩魔刀一刀斩了它。虽然斩魔刀不是必出的，但只要反复尝试，一定就能成功。不过打过PENANCE玩家其实拿不到什么好东西（除了一些DARK MATTER），所以真要用斩魔刀过关的话，就没有什么意思了。



▲其实运气到200就差不多够用了。



トレマ



最终幻想X—2 トレマ

ベベル百层迷宫最终BOSS，新エボン党创始人。虽然貌不惊人，却是《最终幻想X—2》中的最强敌人！

トレマ 出现方法：**来到ベベル百层迷宫最深层，战胜舍弃一切者后出现。**

作为新エボン党创始人，托雷马（トレマ）还算是一个剧情人物。YURIPA打百层迷宫的目的就是要探求新エボン党的根源，不过似乎最后也没得到什么确切答案……

《最终幻想X—2》的ベベル百层迷宫虽然构造简单，每层花不了多少时间，不过由于版图是随机生成的，再加上在迷宫中无法回避敌人，所以还是相当花时间的。在挑战托雷马之前玩家还要面对实力不弱的舍弃一切者，想必大部分玩家都会花上一大笔钱将之打发走。

托雷马的造型只能用“相当不起眼”来形容，怎么看这个瘦小干枯的老头也不像是游戏中最强的敌人，而且配音也毫无霸气。不过他的实力可不是吹的，光是999999点HP就已经足以吓退靠“小猫抓抓”（濒死时攻击回复必9999）撑到这里来的玩家了。

托雷马的招式朴实无华，但他的物理攻击和魔法攻击都很有威胁。物理攻击虽然威力不大，不过附带减少MP等多种效果，再加上托雷马的速度奇快，因此依然很有威胁。魔法攻击包括フレア、アルテマ和グラビデ。比较特殊的是メテオ，此技不属于魔法攻击，使用时不消耗MP，也是托雷马威力最大的一招，如果玩家能力不够的话，很有可能便葬身于此招之下。

其实托雷马之所以强大，是因为玩家挑战托雷马时能力还不够强。本作中能力的高低是由等级、职业和饰品决定的，其中饰品的作用是最明显的，而游戏中最强的饰品必须要打过托雷马才能拿到。当玩家能力够强时，可以任意虐待他。但第一次挑战托雷马时，却必须经过苦战。



▲用魔铳士的特技可以看到托雷马的资料。

至于最简单的打法，自然是利用换装盘“天地の破坏者”了，不过要想拿到天地の破坏者，也必须打过托雷马后才有可能。

技巧一览

裂心掌：单体攻击，MP伤害约150点
毒手掌：单体攻击，物防全满时伤害力约800点，附带毒效果
封身掌：单体攻击，物防全满时伤害力约1200点，附带停止效果
导掌 天：单体攻击，物防全满时伤害力约1000点
连掌 断：单体攻击，物防全满时伤害力约300点
绝掌天断霸：单体攻击，物防全满时伤害力约900点
フレア：单体攻击，魔防全满时伤害力约1000点
アルテマ：全体攻击，魔防全满时伤害力约3000点
グラビデ：全体攻击，损失1/4HP
メテオ：全体随机攻击，总体伤害力约16000点



マヨル＝ヌメルス

出现难度
造型评价
技华丽度
综合强度
胜利奖励

最终幻想X—2国际版 マヨル＝ヌメルス

《最终幻想X—2国际版》新增的BOSS，它同时也是最终任务版本的最后敌人，实力非常强劲！日版中的最强BOSS托雷马和它比起来，简直微不足道。

マヨル 出现方法：**在异界杯中取得5次优胜后，就有可能在异界杯中遇到名为“外界来的使者”的参赛队伍，这支队伍的成员就是マヨル＝ヌメルス。**

マヨル＝ヌメルス看起来很像蛇，再加上有4个头，故又名“四头蛇”。它的造型比较威武，看上去就很强的样子，不愧是最强BOSS。マヨル＝ヌメルス的第1个头有555555点HP，第2、3个头有666666点HP，第4个头有777777点HP。

▲只要战胜过一次四头蛇后，就可以自由选择它为对手了。

マヨル＝ヌメルス的4个头攻击方式各不相同，在此就不一一列出了。每个头都拥有至少一招强力的攻击技巧，其中第4个头最为厉害。玩家必须要将4个头全部击败，才算胜利。


▲四头蛇威武的全貌。

和托雷马不同的是，在与マヨル＝ヌメルス的战斗中即使失败也不会GAME OVER，再加上玩家完全可以把自己的实力调整到最佳后来对付这个家伙，因此并不困难。游戏中最强的饰品アイアンデューク，可以从マヨル＝ヌメルス身上拿到无数个，这样就可以很简单地将全员的物防和魔防提升至255。

最简单的打法是全员使用最强攻击技巧“银河天震”，优先攻击1个头。不过这种打法不保险，在第4个头被消灭前有全灭的危险。但这样已经足够了，因为只要打死1个头就有机会拿到アイアンデューク，用“银河天震”战法的话，打死1个头是绝对不成问题的！

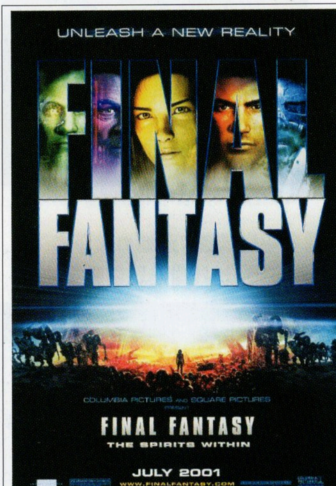
《最终幻想X—2国际版》中玩家可以自行培育魔物。虽然自行培育的魔物在战斗中不能手动控制，但其能力是YURIPA等人所无法比拟的！而且培育系统非常开放，有着无限的可能。只要玩家方法得当，就可以培育出无敌的魔物。



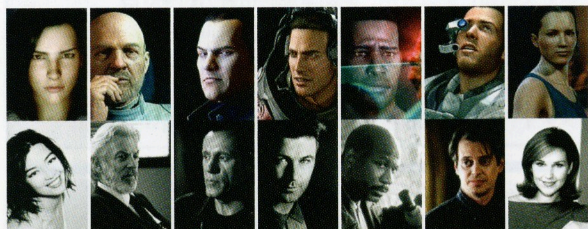
▲看起来能力似乎还不如托雷马吓人，其实不然。

用自己培育的魔物去打マヨル＝ヌメルス胜算更大，如果战术得当的话，不出两分钟就能搞定收工。

是里程碑还是受难石？
——最终幻想：灵魂深处



导演：　坂口博信 Hironobu Sakaguchi
制片：　朱·艾达 Jun Aida
动画导演：　安迪·琼斯 Andy Jones
配音：　温明娜 Ming-na Wen
艾里克·鲍德温 Alec Baldwin
斯蒂夫·巴塞米 Steve Buscemi
佩利·吉尔平 Peri Gilpin
文·莱姆斯 Ving Rhames
唐纳德·萨瑟兰 Donald Sutherland
詹姆斯·伍兹 James Woods
级别：　PG-13
类型：　科幻／动作／动画
出品：　哥伦比亚影业公司
制作：　SQUARE 公司美国部
首映：　2001年7月13日



"《最终幻想》系列"在游戏界的地位已经勿庸置疑，无论是在欧美还是在日本国内，这个系列每一代作品的发卖都可以引起一阵抢购热潮，其他游戏在这个时候都纷纷避让，唯恐被这个怪物软件伤及分毫。该系列的缔造者坂口博信通过一系列发行的作品深深植下了遥远大陆和英雄角色的概念，在《最终幻想：灵魂深处》中，坂口博信和Square Pictures的小组创造出了一部超一流的视觉杰作，有时极其细致的场景甚至迫使观众必须提醒自己屏幕上的角色只是多边形和手绘纹理的集合。

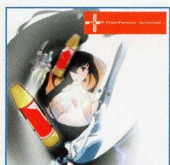
《最终幻想：灵魂深处》的时代背景设定在21世纪中期，由于一颗巨大流星的撞击，地球上大部分地区变成了废墟。这颗流星带来的外星种族"Phantoms（幻影）"正在侵占残余的人类生存区域，它们能够吸取人类的灵魂并使身体变得了无生气。一群由Aki Ross（温明娜配音）和Sid博士（唐纳德·萨瑟兰配音）带领的美国科学家找到了阻止"幻影"威胁的方法并且得到了"Deep Eyes Squad（深眼战队）"的支持，这个特殊行动军事组织的领袖是Gray Edwards队长（艾里克·鲍德温配音）。同时，发狂的Hein将军（詹姆斯·伍兹配音）相信惟一摆脱这些外星入侵者的方法是发射超强的空间大炮将Phantoms和地球上遗留的居住区全部摧毁。从这个时刻开始，Aki和她的队员必须阻止"幻影"的入侵并防止Hein将军摧毁地球。在影片中，通过她那风格非凡的的梦，Aki必须找出实现地球复兴的正确道路。

影片的画面在当时看来无疑是非常出色的，从人物的外表、动作以及表情的变化来看，即使是放在现在也仍可以作为范本来研习。不过遗憾的是，这部影片在上映之后所遭受的"叫好不叫座"的结局出乎所有人的意料，总共投资了1亿3500万美元的《最终幻想：灵魂深处》在第一周的票房收入之后可怜巴巴的1150万美元，投资方可谓血本无归，确确实实造就了一个票房的"最终幻想"。

姑且抛开美国人对日本电影的偏见因素，仔细分析这部全CG电影，它的吸引力莫过于在三个方面：其一，大手笔的制作，强悍的演员阵容；其二，电影与经典系列游戏的相辅相成；其三，全CG的超华丽表现。也许这三点放在日本市场可能会吸引众多眼球，但是在美国，大成本豪华整容的电影已经屡见不鲜，这部电影的阵容比起当时在前后上映的《珍珠港》以及《侏罗纪公园3》来说也没有出彩之处；电影虽然也叫《最终幻想》，但是和游戏却无丝毫关系，世界观以及人物的设定与游戏作品也相去甚远；CG固然华丽，但是要赶上真人，恐怕还得相当长的一段时间，老美看电影有时候仅仅是图看个热闹，而本片那晦涩深度的剧情不是看一遍就能通读的，所以，《最终幻想：灵魂深处》的落败也在所难免，并且由于美国市场的影响，日本市场对这部片子也持怀疑态度，最终导致它在全球电影市场一败涂地。

《最终幻想：灵魂深处》是电影界的一个里程碑，最起码它让我们知道了电脑演员也可以栩栩如生地表演，但是里程碑不等于是丰碑，这是一次伟大的尝试，一次电影和游戏，虚拟与真实的碰撞，碰撞后所产生的火花足以为后人照亮道路。





最终幻想 无限

放映日：	2001.10.2
类型：	电视动画片
语种：	日语
放映机构：	东京电视台
集数：	25话

2001年10月2日18:30分，一部长达25集的动画于日本东京电视台上映了。虽然说日本每年推出的动画多如牛毛，但本片却引起了社会各界的广泛关注，而原因只有一个——这部动画的名字，有着“FF”这两个字母。



《最终幻想 无限》(Final Fantasy：Unlimited)，这就是《最终幻想动画版》的名字。在这之前三个月，《最终幻想X》刚刚于PS2上发售，并取得了骄人的成绩，但与其相比，同样是在不久前上映的那部耗资巨大的电影却是SQUARE心中永远的痛。在此种情况下，SQUARE再度进军影像领域便让很多人都为之捏了一把汗。

坦白讲，本片在各种方面都只能算是一般而已，如果没有《FF》的名号的话，大概没有多少人会去注意它，而其剧情及人设方面更是令人失望，只有那每集都会出现的“《FF》系列”的各种标志性事物以及植松伸夫的音乐还让《FF》的FANS感到一丝欣慰。但从市场上来讲，本作还算是差强人意，下面，就让我们来简单了解一下这部作品吧。

OPENING

故事开始于现代的日本，而一切的一切都源于那个突然出现于日本某处海上的不明黑色物体。

那是通往“异界”的入口。

地质学家，同时也是异界研究的先驱早川博士及其夫人失踪了，而“去异界”便是他们最后留下的话语。为了寻找自己的父母，双胞胎兄妹艾和优展开了行动，他们鼓起勇气来到了连接异界与地球的入口——谜之地下铁。传说在满月的深夜午时零点十三分十三秒时，异界的入口便是在此地出现。

传说果然成为了现实，艾、优，以及他们在地下铁遇到的少女莉莎一同来到了异界，但迎接他们的却是怪物的袭击。此时，一位名叫风的黑衣男子从长眠中醒来了，虽然其失去了记忆，但却用魔枪召唤出了不死鸟拯救了众人。

狙击风的敌人究竟是谁，风追寻的宿敌的存在，异界的人们所恐惧的混沌，还有“unlimited”又意味着什么……《最终幻想 无限》的故事，就此拉开了序幕……



风 主角，一直寻找着宿敌云的下落，武器为封印于右手的魔枪。



莉莎 女主角，在魔列车上与艾和优相遇，绝技为母亲传授的气现术。



云 魔剑士，泰伊兰德伯爵的手下，同时也是风的死敌。



艾 早川博士的儿子，双胞胎中的弟弟。

优 早川博士的女儿，双胞胎中的姐姐。

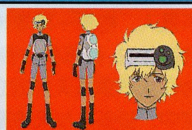
令人怀念的事物



陆行鸟



莫古利



希德

STAFF

Base Concept	河津秋敏
总监督	前田真宏
作画监督	大久保宏
角色设计	中泽一登 Carmel-7
机械设计	小林诚
主题音乐	植松伸夫
音乐	浜口史郎、多田彰文
制作单位	东京电视台 电通 GONZO

召唤兽

与游戏中完全不同的是，在《FFU》的世界中，召唤兽是要籍由魔铳发动的，而不同属性的三种子弹相混合便能令不同的召唤兽出现，例如“BRIT SILVER + DESTORY BLACK + STEEL GRAY”能召唤出奥丁，而龙王巴哈姆特则是需要“ULTRA SHOCKIHG PINK”、“MANIAC PARPLE”、“MARVELOUS DRANGE”这三种子弹的混合。大家来看一下动画中出现的两只召唤兽和游戏中有什么不同吧。



希瓦



不死鸟

最终幻想召唤兽

当《最终幻想Ⅲ》（以下《最终幻想》简称为《FF》）里第一次出现召唤兽以来，这一系统就成为了“《FF》系列”最经典的系统之一。无论《FF》的战斗系统怎么变，不变的就是召唤兽。那么这些召唤兽难道都是制作人凭借自己聪明的脑袋瓜随便想出来的么？答案显然是否定的。在如今这个文化交流频繁且容易的现代，各个国家之间的文化交流已经变得相当容易。作为第九艺术的游戏，显然不会让这些经典的古老文化从身边逃掉，于是更多游戏开始加入了许多神话的要素。当然，这里谈到的《FF》肯定也不例外，那么这些强大的召唤兽都来自与哪些神话或文献呢？就让我们一起步入这神秘而又让人兴奋的世界吧！

阿修罗（Asura）

登场作品：《最终幻想Ⅳ》

佛教中称为“阿修罗”、“修罗”，其地位是与神同等的。在《梨俱吠陀》（古代印度婆罗门教经典之一）中，与表示众神意思的“狄瓦”（神明、天空的意思，梵语中“散发光辉”的意思）相对，具有幻术、咒术、魔力的东西就称为“阿修罗”。狄瓦是侵入印度河流域的雅利安人的神，那么由此我们可以猜测，阿修罗可能是那些原住民所信奉的神明。在历史上有很多通过战争胜利的部族将被征服的原住民所信奉的神列为恶魔的行列，而对于雅利安人而言，那些原住民所进行的祭祀是“无法理解的行为”，而他们也将这些祭祀与“幻术、咒术、魔力”划上了等号。

在印度神话中，原本是没有“神性”或“魔性”之分的，也就是说神和魔族之间的区分并不那么明显，这些典故可以从也有人将鲁多拉（即湿婆神）、风天（西北守护神，古代的风之神）安在了阿修罗的位置上。在雅利安宗教系列的琐罗亚斯德教（拜火教）中就将阿福拉（afura，即阿修罗）作为最高神来崇拜的。

那么众神与阿修罗的区别如此暧昧，他们又是如何来进行区分的呢？其名字的词源就是其中最有力的论据。代表“生气、活力”的“阿修（asu）”，另外在代表“神格”的“修罗（sura）”前面加上表否定意义的“阿（a）”就构成了“阿修罗”，阿修罗的意思是“不喝”，在印度神话中，一说到“什么都不喝”，那么就是指的不死灵药“甘露”。

阿修罗在梵语中的意思是“恶魔”也可以称为“非天”，他与鬼蜮有相似之处，却不是鬼蜮；他与人一样有七情六欲，却不是人。他是一种非神、非鬼、非人，又极端丑恶的怪物。据佛教传说，阿修罗与帝释天是冤家对头，总是互相争斗不休。因为阿修罗是与天神对立的最高恶魔，被逐出天界，居于致山洞窟中，曾多次与天神恶战，但皆处于劣势。不过也有记载说阿修罗战胜过帝释天成王。阿修罗多次与帝释天作对，但都以失败而告终，此时他就会到人间兴风作浪（有一说法是他会躲在莲藕的洞里大发脾气），而阿修罗经过的地方无不一片狼藉，所以称为“修罗场”，现在我们也将战争过后尸体成山血流成河的战场称为修罗场。

阿修罗虽然是恶魔但也是分男女的，不过男性阿修罗相貌极为丑陋，而女性阿修罗则美貌非凡。这里又要说到帝释天了，因为帝释天有美食而无美女，但阿修罗则无美食有美女，所以阿修罗经常去掠夺美食，这也是阿修罗老是与帝释天作对的原因。

一般而言，作为召唤兽出现的都是阿修罗王，阿修罗王的体形显然比其他阿修罗要大，书中记载阿修罗体形之大的描写是“身高八万四千由旬，其口纵广六千由旬。”由旬是古印度的度量单位，1由旬相当于中国古制的四十里，换算成现代丈量单位的话约1万米左右。所以对其形容是“海水不过膝，举手遮日月。”而阿修罗在发怒的时候其体积还可以扩大一倍。另外，阿修罗是长寿的，按人类的时间来计算的话，大概可以活3650万年。



在《FF》里作为召唤兽，阿修罗的能力是回复我方同伴的HP，而且回复量随机，稍显寒碜了点……

亚历山大（Alexander）

登场作品：《最终幻想Ⅵ》～《Ⅷ》

提到亚历山大，这自然就要归属到埃及神话的范畴。历史上最有名的一个“亚历山大”是位于尼罗河三角洲的西部，临地中海，始建于公元前332年，因希腊马其顿国王亚历山大大帝占领埃及而得名的著名城市。



亚历山大是埃及的夏都和避暑胜地，有“地中海的新娘”的美誉。而埃及艳后克娄巴特拉蓝和她最后一个情人迈克·安东尼的著名事迹又让这座迷人的城市增添了一份神秘的色彩。而为什么亚历山大的技名叫“神圣审判”呢？那么又有一种比较权威的说法。





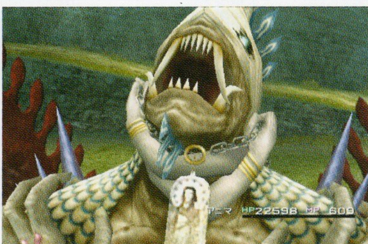
在罗马的圣彼得大教堂圆顶内围，有一

行距离地面六英尺高的文字，上段文字引自《马太福音》的第六章，基督对使徒彼得所说的话："你是彼得，在这磐石之上，我将建立我的教会，我要把天国的钥匙交给你。"而亚历山大正是继承使徒彼得的天主教教宗之一，而根据传说中的《彼得书》所记载，教宗作为长老身分要帮助照料基督的"羊群"——使徒，这所谓的照料自然不仅仅指的是照顾生活而已。所以，亚历山大就象征着神圣力量的审判和制裁。

阿尼玛（Anima）

登场作品：《最终幻想X》

作为新登场的召唤兽，其实力非凡，甚至超过了龙王巴哈姆特。特殊攻击带有即死效果，OVER DRIVE技是威力强劲的物理攻击，在《国际版》中其伤害力甚至可以超过130万。阿尼玛一词来源于心理学用语，表示的是男性中存在的（理想中的）女性印象（相反，女性中存在的男性印象称为阿尼姆斯）。从故事的发展中我们不难发现，在西莫亚的心目中，她的母亲是最完美的，而阿尼玛也正是由他母亲化为的召唤兽。游戏中阿尼玛虽然相貌丑陋，但实力太强了。不过阿尼玛的OVER DRIVE属于物理攻击，对那些物理防御很高的隐藏怪兽未免有些……



伊克西恩（Ixion）

登场作品：《最终幻想X》



系列初次登场的召唤兽，从外形上开似乎是麒麟和独角兽的综合体，其OVER DRIVE的名字是我们熟悉的"雷神之锤"。就造型上来讲还算说得过去。

伊夫里特（Efrit）

登场作品：《最终幻想Ⅲ》～《X》

很难得的系列全勤的召唤兽。伊夫里特是阿拉伯神话中"精"的一种，它还有两个名字：伊夫里特（"伊"请发长音）和艾夫里特。在《一千零一夜》中那个著名的神灯就是精的一种。另外，作为高阶恶魔，精有5个等级：马利德（魔灵）、伊夫里特（鬼神）、夏坦（恶魔）、精（妖灵）、让（恶灵）其中，除了夏坦和让是明确和人类为敌之外，其他3种都是保持中立状态。

在伊斯兰教的传说中，人是由土造成的。在由火产生的魔神之中，代表火的伊夫里特自然有着非同一般的地位。伊斯兰神话中，伊夫里特力大而狡诈，躯体雄伟而质其如烟，头升两角，被有两翼，或雌或雄，常住地下，出没于废墟之间。他们的社会与古代阿拉伯部族相同，有国王、部族以及氏族之分。伊夫里特通常与同类通婚，但偶尔也与人类胡同婚嫁。要注意的是，凡俗的武器和力量是制服不了伊夫里特们的，只有英雄才可以用魔法杀死他们或将其捕获。在伊斯兰的传说中，伊夫里特多以邪恶的形象出现，即使偶尔成为"正义的味方"多半也是属于底层的。



华利加尔曼达（Valigallmanda）

登场作品：《最终幻想Ⅵ》

说老实话，不知道这个召唤兽出自哪个神话和典故，好像是个原创的召唤兽吧？不过从外形上看，应该出自印度神话。其实在《FF》的召唤兽中，有很多都经过了SQUARE的加工，这种加工一般而言都是体现在造型上。比如我们熟悉的冰之女王希瓦，一般人都认为其原形来自印度神话里的湿婆。但是无论从造型和性别上来看，这都不符合。其实只要造型酷就行了，至于能力，那就见仁见智了。

瓦尔福雷（Virfri）

登场作品：《最终幻想X》

系列初次登场的召唤兽，不过并不知道出自哪个神话和典故。游戏中只有它能学会两招OVER DRIVE技，其特殊攻击能延迟对手行动是最具魅力的地方。另外，在周边产品中瓦尔福雷可是召唤兽中最多的哦。



伊甸（Eden）

登场作品：《最终幻想Ⅷ》

相信稍微有点注意《圣经》的人就会知道这是什么地方，

这里是最初的人类亚当和夏娃所居住的乐园，伊甸就等于地球。

伊甸中有一个非常有名的智慧树，在智慧树上结着“禁果”，夏娃在受到蛇（撒旦或莉莉丝）的诱惑后吃下了“禁果”，而亚当也吃下了禁果，这就是“原罪”。从此以后，人类将失去永恒的生命，而只要人类诞生于世就等于犯下了罪。

这样的乐园神话在世界各地到处都是，比如凯尔特神话里的不老国度，以及中国的“桃源乡”，在日本则是“高天原”。



奥丁（Odin）

登场作品：登场作品：《最终幻想Ⅲ》～《Ⅷ》

北欧神话中的主神之一，被称为大贤者、绝裁胜负者、恐怖者的北欧神话的最高神，掌管诗歌与战争。骑一匹8条腿的马斯雷普尼尔（另一种说法是6条腿，在游戏中我们就能看出制作人更相信后一种说法），而手握冈古尼尔之枪。在游戏中当遇到对即死无效的敌人时，奥丁就会将斩铁剑改为冈古尼尔之枪进行攻击。另外，奥丁还被称为沃丁（Woden）。

在很久以前奥丁就被奉为战争之神。在英雄文学中他以英雄的守护神的姿态出现，而阵亡的将士在华露基尔的带领下将在瓦尔哈拉神殿与他作伴。

奥丁的双肩上总是栖息着两只乌鸦，一只叫Hugin，另一只叫Munin，分别代表着“思维”和“记忆”。奥丁还有两只巨大的狼，分别叫Geri、Freki，代表“贪欲”和“记忆”。人们在祭祀时，祭品往往是乌鸦和狼。

奥丁既然被称为大贤者，其知识必定丰富。但为了获取智慧，奥丁付出了许多牺牲。其中最有名当属从得到授予洞察力的尤米尔的泉水的情节。当奥丁请求尤米尔赐予他泉水时，尤米尔说：“如果你给我你的一只眼睛，我就让你喝尤米尔的泉水。”此时奥丁毫不犹豫地挖出了自己的右眼，而之后似乎是为了掩饰这个伤痕，奥丁总要戴一顶宽边的帽子。



奥丁是大魔导师，而我们在游戏中常用的“Rune文字”正是奥丁将自己倒吊在世界树上，然后用枪来刺伤自己，最后终于发明了Rune文字。

另外，据一些古代文献记载，奥丁是接近于死灵一样的存在。在英格兰口头传诵的“恶魔的猎犬群”、“妖怪首领群”中他都是事件的最终主使。因此华露基尔又被称为“虐杀的选择者”。还有就是，我们说的星期几的英文很多都来自北欧神话。Tuesday：提尔；Wednesday：奥丁；Thursday：托尔；Friday：芙蕾娅。

红宝石兽卡班科尔（Carbuncle）

成长作品：《最终幻想Ⅴ》、《Ⅵ》、《Ⅷ》、《Ⅸ》

这个名字原本源自于拉丁语中的carbunculus的小石炭而来的，但是它不像石炭那样漆黑坚硬，而是燃着红色火焰的石炭。在词源中，carbuncle是红色的宝石即红宝石的意思，而将这枚宝石镶嵌在头上并对我方全员使用魔法反射的小怪兽的名字，就是来自这颗红宝石。

红宝石兽的外形像一只可爱的小猴子，而游戏中它从地底探头探脑出来的镜头非常可爱。



麒麟（Kirin）

登场作品：《最终幻想Ⅵ》

被称为360种野兽之王的灵兽，另外还被称为毛虫之王。跟中文中很多描述奇珍异兽的词汇一样，麒麟是个组合词，就像鸳鸯、凤凰是一样的。麒是雄性，麟是雌性（另一种说法刚好与此相反）。圣王只有在在位的时候才会显出它的样子。麒麟的外形众说纷纭，但基本上都是说它是鹿和牛的混合体（中国将麒麟说是狼、羊、鹿、马、牛、麋、獐的综合体）。说到麒麟，多于我国古代的著名教育家、思想家孔子有关系，相传孔子出生时就有“天降麒麟吐玉书”的贵相，后来传说孔子因一只麒麟被人们捕获而致死从而停止了《春秋》的写作。

日本的麒麟与中国的麒麟相比又作了一番变化，日本的麒麟造型是独角的，身高约2米（中国为龙头、鳞身、背鳍、狮尾、马蹄、双角）麒麟有鳞片是从宋朝才开始的，之前说麒麟的

身体长得类似麋鹿。

麒麟作为一种圣兽是不吃有生命力的东西的，但当人民生活在水深火热之中时，麒麟也会发怒，会杀死那些残暴的地主。

《最终幻想》中麒麟只在《VI》中露了脸，其效果再现了其圣兽的特点——完全没有攻击魔法，但却能学会很多回复系的魔法。

库加塔（Kujata）

登场作品：《最终幻想VII》



阿拉伯传说中支撑大地的巨大牡牛。库加塔站在巴哈姆特（一只大鱼）的背上，而巴哈姆特则漂浮在水面上，而水则漂浮在黑暗上面。另外，库加塔的背上还有一座红宝石的山，山上有天使，还有大地。

虽然比不上巴哈姆特，但库加塔也非常巨大。它常被描述成一个有4000只眼睛、耳朵、鼻子、脚的怪物，而每一个身体部分之间的距离如果人类用走路的话要花500年。

大鹏鸟（Kerth Hurry）

登场作品：《最终幻想VI》

出自神话、典故不明。因为其造型很像大鹏鸟才定下的这个名字，另外还有一个孔雀明王的造型。



凯特·西（Cait Sith）

登场作品：《最终幻想VI》

苏格兰流行的传说中猫妖，在英格兰、爱尔兰、北欧神话中也有类似的传说。凯特·西的特征是它是一只全身长着黑毛的猫，但在胸口上却有白色的毛。它多在夜晚出现，能够完全不让人发现，更不会发出丝毫的声响，另外，人们也看不到他们的样子，能够在黑暗中自由地移动。凯特·西的眼中闪烁着富有智慧的绿色光芒，它能够听懂人类所说的话。平时装得跟一只普通小猫咪一样，但当它慌张的时候会说出人语，然后用后足站立着走路。（在以后的很多童话中，多描写成一只穿着长筒靴的猫的形象。）



根据英国的“猫王传说”，凯特·西拥有自己的王国。它们的宫殿有可能是树洞，有可能是废弃的房屋。而且它们中也有国王、王妃、僧侣、一般市民的身分差别。虽然它们平时不会去伤害人类，但当遭到虐待的时候就另当别论了。凯特·西的王族体形非常大，大小跟牡牛差不多。

辨别一只猫是否是凯特·西的方法是用刀去切它的耳沿，如果那只猫是凯特·西的话，他会大声抗议“你这个无礼的家伙！”，如果是普通猫的话不会有什么反应。

格拉夏拉波拉斯（Glasya Labolas）

登场作品：《最终幻想VIII》

被所罗门王封印的72魔神的一人，又被称为“格拉夏波拉斯”，不过“格拉夏拉波拉斯”更接近原事典一些。另外他还有“拉波拉斯”、“卡西莫拉”的异名。格拉夏拉波拉斯率领着地狱36军团。

作为虐杀者的统帅和导师，他经常以身穿学者服装（中世纪学者）的中年男性的姿态出现，背上有蝙蝠的翅膀，嘴旁能看到獠牙。

他对于学术、科学以及未来、过去的知识非常丰富，但如果要他传授这些知识，那么代价就是人类的生命。因为非常嗜血，所以经常挑动杀机。反正这样一个危险分子能跟他友好相处是非常困难的。他还拥有让人消失的力量，而且也拥有能与敌人友好相处的能力。另外，在《FF III》和《FF VI》中，他们是以巨人族的姿态登场的。不过奇怪的是，为什么他不以“美中年”的男子形象出现呢？这样岂不是更能获得一些人气？不过说实话，什么时候《FF》上能把所罗门王封引的72魔神召唤完啊！

奎扎考特（Quetzacouatl）

登场作品：《最终幻想VIII》

阿兹台克人（墨西哥印第安人的一族）信奉的主神，又被称为“风之神”、“金星之神”、“黎明之神”、“双子之神”。在四大元素中它表示“水（居住在水中）”、“风（翼）”、“大地（蛇）”，支配第二风之太阳，而现在管理的是第五太阳的世界。



原本阿兹台克人重版的是猫科动物，在公元前1～3世纪的时候，他们将信仰转移到了某种蛇身上，将其信奉为最高神。那个蛇神就是“有翼蛇”奎扎考特。奎扎考特身上的羽毛和象征着王室的灵鸟奎阿是一样的，都是绿色，所以渐渐地奎扎考特也称为最高神了。

奎扎考特在人类的面前时并不是用原来的形态，而是化身为白皮肤、头发、长胡子的人类形象，并且奎扎考特讨厌战争。相传奎扎考特传授给人们各种知识技巧，从生火方法到热爱生命的思想。

刻耳柏洛斯（Qerberus）

登场作品：《最终幻想VIII》



希腊神话中堤丰和厄刻德娜的8个孩子之一，长有3个头的巨犬。刻耳柏洛斯看守着冥界的大门，没有冥王哈迪斯的命令任何人不得从它面前经过。

刻耳柏洛斯的尾巴是有生命的蛇，当它高兴的时候就会举起自己的尾巴摇动。

蛇鸡兽（Cockatrice）

登场作品：《最终幻想Ⅳ》

这是一种合成怪物，相信玩过《恶魔城》的玩家对它应该很熟悉。蛇鸡兽的目光有致命效果，其吐息能够让植物枯萎，让飞翔的鸟坠落在地。

蛇鸡兽拥有雄鸟的身体，龙的翅膀，蛇的尾巴。一般的说法是，它是由雄鸡所生的。在饲养的雄鸡的腹中发现了像卵一样的东西（其实不过是精液和粪便的混合物而已），经过7年会变成普通鸡蛋的大小，而这个时候雄鸡就不会觅食，他会四处寻找可以做巢的地方筑巢，并在别人不注意的情况下产下那枚卵。当产下这枚卵后，雄鸡又会恢复精神，又开始觅食。

中世纪的人非常相信有蛇鸡兽这样的生物存在，并且如果有雄鸡产下蛇鸡兽的话那么那只鸡就会被判以死刑。

巨像兵（Golem）

登场作品：《最终幻想Ⅴ》、《Ⅵ》

在希伯莱语中这个词的意思是“无形”、“不定形”或“胎儿”，与我们所知的由泥土所作的巨人形象相差甚远。据说在犹太的法学博士中，有人从土块中制造出了类似于人形的东西，而这种没有灵魂的人偶就被称为Golem。

制造巨像兵的方法是，先进行神圣的仪式（即祈祷、绝食等），之后才能开始用泥土铸造人偶。之后咏唱表示“神”、“生命”意思的咒文，然后在其额头（嘴唇下、胸口也可）上贴上写有“emeth（真理）”或是“Schem-hamphorasch（神之名）”的羊皮纸，就这样给石像注入了灵魂。相反，要破坏石像的时候，将“emeth”最开始的“e”或是“Schem-hamphorasch”的“Schem”削去的话，那么石像兵将再次归还为泥土。“meth”的意思是“死亡”。

据说最初制造Golem的是神，而在没有吹入生命气息之前的亚当，就被称为Golem。在《圣经》创世纪第2章第7节中写有“主神于土尘中吹入了能制造人生命的气息，因此人成为了有生命之物。”也就是说，神制造了被称为“亚当”的Golem。无独有偶，在中国也有女娲用泥土造人的传说，看来东西方文化在有些地方是相同的。



哥布林（Goblin）

登场作品：《最终幻想Ⅳ》

直译的话就是“地精”，在很多游戏中作为初级怪物登场。哥布林都是些调皮捣蛋鬼，如果要追溯它的历史，会发现在英格兰就有淘气的滚刀哥布林传说。他们给人的印象就是讨厌，喜欢迷惑别人，喜欢吓别人。

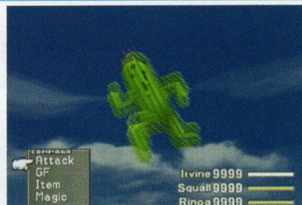
哥布林长得跟人类相似，不过有点矮小丑陋，他们的身高只有20～40cm，看起来很狡猾，笑起来也让人感到恶心，据传闻，当他们大笑时能让牛奶变质。哥布林居住在洞窟或矿山的地下，但没有定居的地方。他们会在岩壁的裂缝或老树的根聚集，一起商讨恶作剧的事。他们能听懂苍蝇、蚊子、蜜蜂的语言，从而利用这些虫的来捉弄人类。



另外，这些坏心眼的小家伙也会寄居在人类的家里，不过这也是主人恶梦的开始。他们会向牛奶容器中扔木屑，你必须得马上清理。不过虽说哥布林很令人讨厌，但它对自己感兴趣的人却很亲切，它们会在夜晚帮你做事，而报酬不过是一瓶牛奶。

仙人掌（Sabotender）

登场作品：《最终幻想Ⅷ》



《FF Ⅵ》之后登场的人形的仙人掌怪物，速度很快，回避率很高，所以经常打不中它，而且很容易被它逃跑，最经典的特技就是射出1000根仙人掌刺。

希瓦（Sheva或Siva）

登场作品：《最终幻想Ⅲ》～《Ⅹ》

这也是为数不多系列出现召唤兽以来全勤的召唤兽。

关于希瓦的来历有两种说法，一个是所罗门王传说中的示巴（Sheba）王女，另一个则是印度神话中的湿婆（Siva）。

让我们先来看看印度神话中的最高神——湿婆。他是天界、地界、地下界的王，一切生物的支配者，被称为“三界之王”。虽然“Siva”这个词的意思是“吉祥”，但当他在人们面前出现时带来的只有恐惧。在《梨俱吠陀》中他又被称为暴风雨神鲁多拉（Rudra），他能刮起大风，降下豪雨，劈下闪电破坏天地、人家以及家畜，对于人们而言他就是恐怖的代言人。但是，当暴风雨过后，会让人觉得很清凉，空气也变得清澈，感到一丝和煦的微风。被水淹没的大地会变成肥沃的田地，植物发出了新芽。而这个集无法抵抗的自然暴虐和包容一切生命的至上母性的神，就是湿婆。彻底破坏之后，接下来就是净化世界，这也是为什么湿婆深有人气的原因。





湿婆也称大自在天，所谓“天”，梵音是“提婆”，佛教中天主要指的是又情众生因各自所行之业所感得的殊胜果报。

传说湿婆“颈挂骷髅三眼四手”，由于经常游荡在鬼灵之间，所以又称为“鬼灵之王”。他有善恶的双重性格，既可以作为凶残的“恶魔之王”接受献祭（有时是活人），业可以作为慈爱的“万众之王”接受膜拜。湿婆还是创造印度108种舞蹈的舞神，不过他从来都不跳舞，因为“湿婆起舞日，世界破灭时”。

湿婆的妻子有许多化身，最有名的一个时伽里女神，“四头四手，额生三眼，口吐长舌”。湿婆还有两个儿子，分别是象头四臂的伽涅沙和七臂军神蒂法耶（即韦驮天，在中国叫韦驮）。伽涅沙的象头是由于伽里女神让他看守家门不让任何人进去，结果惹火了湿婆，一剑将他的头砍了下来，后来后悔了，于是找了一个象头给他安上。

湿婆的身上只是简单地裹着一张虎皮，头上的首饰是一条活着的蛇，任意生长的头发胡乱束在头上，身上涂有牛粪的灰，手持三叉戟（雷电的象征）。而湿婆最具特色的就是他额头上的那第三只眼睛。传说某一日湿婆在冥想，他无聊的妻子在身后用双手遮住了他的双眼，顿时世界变得一片黑暗，人类与动物都吓坏了。这时湿婆额头中央裂开，在额头长出了一只新的眼睛，这只眼睛中发出的光几乎将喜马拉雅烧尽。

接下来让我们来看看那位示巴王女。示巴是《圣经故事》中阿拉伯南部的一个古代王国，在今天的也门附近，以经营香料和宝石贸易闻名世界。传说示巴王女曾向所罗门王提出几个问题来考验所罗门王的智慧，而所罗门王以自己超群的智慧回答了这些问题。之后示巴王女赠与他无数的金珠、香料、宝石。接下来就是所罗门王被示巴女王的魅力所吸引，并陷入热恋……他们后来的儿子就是埃塞俄比亚的开国君主。

圣战（Jihad）

登场作品：《最终幻想Ⅵ》



伊斯兰“圣战”的意思，主要表示“十字军东征”，是除了圆桌骑士外另一个多段攻击形的召唤兽。不过在游戏中玩家还是喜欢直接叫他们的另一个名字“三斗神”。

许德拉（Shyldra）

登场作品：《最终幻想Ⅴ》

希腊神话中，在希腊佩罗涅索斯半岛东部阿尔格里克斯地方的勒尔拉沼泽里，盘踞着一条有9个头的巨蛇许德拉。这只怪物能从9张嘴中突出毒气进行攻击，并以过路的野兽和人类为食。这条巨蛇是由半人半蛇的怪物厄刻德娜所生的，她的另一个孩子狮子怪是被英雄海格立斯所杀，而许德拉也是死在了海格立斯手上。

海格立斯与侄儿伊俄拉俄斯一起在勒尔拉的大沼泽附近的山丘上找到了许德拉，它正从洞里伸出头来吐毒气。此时海格立斯立刻用棍棒猛砸许德拉的头，但许德拉的头砸掉一个又会长出两个……不过幸运的是伊俄拉俄斯正好拿着火把，于是他用火把烧九头蛇的伤口，这样新的头就长不出来了。最后海格立斯将当中那个头砍了下来，并埋在了地下，还用一块大石压住，就这样，“杀不死”的许德拉终于被消灭了。

在游戏中许德拉使用的是雷属性攻击，不过按照原有设定，它应该是毒属性的啊……

风精灵（Sylph）

登场作品：《最终幻想Ⅳ》～《Ⅴ》

16世纪的炼金术师巴拉克尔丝丝所写的《妖精之书》中所记载的四大精灵之一。以前，作为空气的精灵，艾尔精被人们所熟知，但很多情况下人们是把风精灵和艾尔精划等号的。也许是这个原因，所以关于艾尔精的记载有很多，而风精灵的倒很少。她们也被称为希尔非、吉尔非，而女性精灵则用希尔非德这个女性形名词称呼。风精灵名字的由来似乎是将拉丁语中“Sylva（森林、树木）”和希腊语“Nymphe（妖精）”这两个单词合成的，毕竟风精灵给人的感觉就是它是森林的精灵，另外还有一个Sylvestre的别名，这是“森之者”的意思。

本来风精灵被认为是介于人类和精灵之间的一种存在，但后来大家都认为她是永远不会衰老的女性精灵。另外，风精灵没有灵魂（但有智慧），当她们与人类恋爱并结合时，其灵魂就会留在体内，成为不死之身。她们对人类拥有狂热的恋情，与之对应的是其忌妒心也极为强烈。当她们遭受背叛时，会靠魔力进行报复。

通常风精灵对人类是没伤害的，不过从风精灵的立场上看，其性格还是比较活波好动，所以有时在需要帮助的场合他们却有一捉弄你。不过当风精灵对你感兴趣时，她会全力以赴不畏危险困难。



塞壬（Siren）

登场作品：《最终幻想Ⅵ》、《Ⅷ》



利用优美的歌声媚惑水手们跳海并杀死他们的女妖，早在荷马的《奥德赛》中就有详细的篇幅描写了塞壬是如何媚惑人的。传说中塞壬居住的地方周围都是被歌声诱惑的水手的白骨，这又给她们增添了一

丝恐怖的感觉。《奥德赛》中奥德瑟斯用蜜腊堵住了耳朵，用绳子将自己绑在了帆柱上才逃过了塞壬的魔音。

塞壬的攻击属性开创了《FF》又一新属性——音属性。



炽天使（Seraphim）

登场作品：《最终幻想Ⅵ》

一般就称之为Seraph，不过有时也称之为Serap或Serapim，在很多日式动漫中我们可以看到他们的名字——炽天使！他们原本共同存在于犹太教、基督教中，其含义是“神爱”。他们的象征是红色于火焰，他们原本就拥有六翼，这是行动力的象征，他们是太阳的化身，是最优秀的天使。

Seraphim这个起源于希伯莱语，愿意是“燃烧”、“蛇”的意思，他们是最接近于神的御使。在古代，这名天使是飞翔在天界的蛇，在犹太教、基督教中他们能和神直接交流，作为纯粹的光和思考的存在与爱之火焰共鸣。另外，他们还被称为“爱与想象力的精灵”，可以说是威严与名誉的代表。拥有六翼的他们，用两枚翅膀遮住脸，用两枚盖着脚，剩下的两枚用来飞翔。



手中拿着刻有圣歌歌词的火焰短剑（Flabellum，圣扇），有的则拿着旗帜。

“我看到端坐在高高的天空中的主，衣襟铺满了神殿。炽天使在他头上盘旋，他们每个都有六枚翅膀。用两枚翅膀遮住脸，用两枚盖着脚，剩下的两枚用来飞翔。他们互相呼唤着，歌唱着：‘主啊、主啊、万物之尊的主啊！主的光芒将普照大地。’这呼喊让神殿入口的房屋颤抖，让神殿充满了烟雾。”（《圣经 · 旧约》中的《以赛亚书》）

炽天使们时常在神的御座周围飞翔，他们感谢神恩。古时候他们的姿态被描绘成用翅膀遮住脸的周围，而羽翼像孔雀羽毛那样，一根根都画得耀眼夺目。

关于炽天使的指挥官众说纷纭，比如Uriert、Metatron、成为堕天使前的Lucifer、Kemuel、Nathanael、Gabriel等。

龙虾（Zona Seeker）

登场作品：《最终幻想Ⅵ》



出处不明。英语中zona是带状疱疹的意思，而seeker则是搜寻者的意思，那么和起来就是……算了，为了不被人暴扁的话还是就此打住吧。

暗黑破坏神（Diabolos）

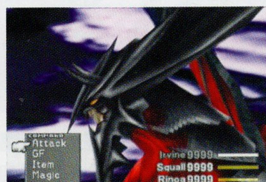
登场作品：《最终幻想Ⅷ》

喜欢电脑游戏的玩家一定很熟悉这个怪物，对，它就是传说中的“大菠萝”！在希腊语中Diabolos表示“恶魔”的意思，它没有固定的形态，可以变成各种动物的样子。有一种说法，Diabolos的本体被封引在冥界的永久不化的“虚无之冰”中。在地上世界中出现的不过是它的灵体。

在基督教中，它是神的敌对者，是绝对之“恶”的存在。用“The Devil”记述的话，就表示魔王撒旦，而用“Devil”记述的话则表示一般的恶魔，与Demon是同一个意思。因此，“Devil”这个词一般用语与撒旦匹敌的阿蒙（Amon）等原炽天使堕落的恶魔，而“Demon”则是指下级恶魔。

恶魔具有很多分类，其中有人将其分为了十类：

Fates，掌管命运；Poltergeists，移动物体，但基本上不会给予伤害；Incubus and Succubus，出现在人的梦中，吸取其精气；Marching hosts，出现在人类的打击团中，引起骚动；Familiar demons，与人类一起吃喝；Nightmare demons，在梦中引起人们恐慌；Demons formed from semen and its ordor when men are women copulate，男女结合时，由男性体液和臭味形成的东西；Deceptive demons，以男女的姿态出现，媚惑人类；Clean demons，只攻击圣者；Demons who deceive old women into thinking they fly to sabbats，让老年妇女想飞去与魔女集会。



泰坦（Titan）

登场作品：《最终幻想Ⅲ》～《Ⅴ》、《Ⅶ》

指泰坦族，但在神话上多是指其子孙。泰坦拥有很高的智慧以及肌肉非常匀称、健硕的躯体。其优美的体形让他们在巨人中大放异彩。当他们奔赴战场的时候，他们会带上手艺高超的铁匠打制的青铜武器（一般来说是斧头）和防具。一般认为泰坦是希腊神话中天神乌拉诺斯和地母盖亚所生的12名巨神，他们是：男性有俄该阿诺斯、科厄斯、克里厄斯、许珀里翁、伊阿珀托斯和克洛诺斯；女性有忒伊亚、瑞亚、忒弥斯、摩涅莫绪涅、福柏和忒提斯。

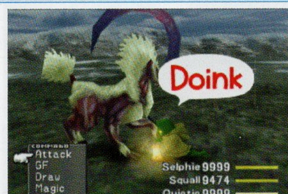
如果说泰坦中谁最有名，那就应该要数克洛诺斯了，根据预言，他非常惧怕自己与瑞亚的孩子，于是将出生孩子一个个吞进肚子，但最后还是没有逃过被宙斯流放的命运。之后他率领泰坦族与奥林帕斯神作战，但最后失败了，克洛诺斯也被塔尔塔洛斯幽禁了起来。通过这场战争，克洛诺斯一方的泰坦族逐渐淡出了神话的舞台。

泰坦作为土属性的召唤兽在多作《FF》中出现，不过对飞在空中的敌人是攻击无效的。



菜刀王（Tonberial）

登场作品：《最终幻想Ⅷ》



《FF Ⅴ》之后登场，以手持巨大菜刀和灯笼而引起无数玩家注目。在《FF Ⅶ》、《Ⅷ》中根据至今为止击倒的怪物数量的比例给予攻击。在《FF Ⅷ》里作为召唤兽登场，其攻击还带有即死的效果，而敌人在被攻击前还会流下一大滴汗，甚是搞笑。

陆行鸟（Chocobo）

登场作品：《最终幻想Ⅲ》～《Ⅴ》、《Ⅶ》～《Ⅷ》

陆行鸟从以前的Square到现在的Square Enix，一只都是厂商的标志性人气偶像。以前陆行鸟不过是被主人公骑在身上当交通工具使用，现在终于可以翻身当会召唤兽，堂堂正正地出现在战场上了。不过陆行鸟出场也免不了想拉小弟莫古利一把，所以两者同时上镜的几率相当高。作为初期登场的召唤兽，陆行鸟和莫古利的倾情演出肯定让不少玩家忍俊不禁，特别是《FF Ⅶ》中那只巨大的肥胖旅行鸟压下来的时候。随着《FF》的发展，陆行鸟的家族也在不断壮大，红、白、黄、黑、蓝、绿、金色旅行鸟已经粉末登场，而它们也从开始的只能在地图上跑发展到上天入地下海，甚至参加战斗，看来我们的陆行鸟也很努力哦。



堤丰（Typhon）

登场作品：《最终幻想Ⅶ》

出现于希腊神话，地母神盖亚和让宙斯尝尽了苦头的怪物。也许大家对堤丰不太熟悉，那说到他另一个名字堤福俄斯也许更有名一些。他的长相在神话中被描绘得极为恐怖，“蛇从他的肩上搭下来，那可怕龙头的白眼让我看到了闪烁着的黑舌。”

在神话中，堤丰的力量被无限制地强调，根据阿波罗德洛斯所说，堤丰是盖亚所生的泰坦神族中力量最大的一个怪物。据说堤丰分别拿着三个山脉从多拉基亚到西西里岛，跨过超长的距离去与宙斯作战，当他出现时口中发出咻咻的声响，狂叫着，从眼里还冒出了火焰。而除了宙斯和雅典娜，其他的希腊众神都逃到埃及去了。宙斯与堤丰的战斗震撼了天地，连地狱的哈迪斯和塔尔塔洛斯的泰坦们也都吓得够呛。但是堤丰夺取了宙斯的脚腱，将它藏到洞穴里，并派遣龙女看守。还好赫尔梅斯神取回了脚腱，要不是他们帮忙，也许现在希腊神话的最高神将是堤丰了。



堤丰被打败后被宙斯投入了冥界，后来他与妻子厄喀德娜生了地狱三头犬刻耳柏洛斯、被大力神赫拉克勒斯杀死的涅墨亚巨狮、九头蛇许德拉、喷火怪物喀迈拉等一系列知名怪物，就连著名的斯芬克斯也是他的后裔。

龙（Dragon）

登场作品：《最终幻想Ⅳ》



这里“龙”并不是东方神话中出现的龙，而是西方神话中出现的那种像巨蜥那样的龙。龙有收集黄金和宝石的爱好，这也是为什么有那么多的冒险者甘愿冒被吃的危险去屠龙。

龙的姿态极像爬虫类，他们的外形像巨大的四脚蜥蜴，拥有蝙蝠一样的翅膀，性格大都邪恶，能吐出火焰和毒气。

龙也有不同的种类，通常是通过鳞片来区分的，一般分为金、银、铜、白、红、蓝等几种。

圆桌骑士（Knight of Round）

登场作品：《最终幻想Ⅶ》

圆桌Round Table指的是传说中不列颠国王亚瑟的著名桌子，亚瑟王命人专门制作了一个巨大圆桌，以使他的骑士们免于尊贵卑贱之分。圆桌有13个座位，因此有一种说法是，这是为了几年基督教最后的晚餐而制作的。圆桌留有一个“危险席”，只有取得圣杯的英雄才配入席，相信圣杯大家都知道什么，那就是耶稣在最后的晚餐上使用过的器皿。



圆桌骑士中最有名的一名骑士就是兰斯洛特，他是被认为是可以与亚瑟王相抗衡的人物。据说兰斯洛特与亚瑟王因一名女子而有过不愉快，后来兰斯洛特就离开了骑士团。

哈迪斯（Hades）

登场作品：《最终幻想Ⅶ》

希腊神话中泰坦克洛诺斯和瑞亚的儿子，宙斯和波塞冬的兄弟。

克洛诺斯的儿子们将宇宙一分为三，而克洛诺斯被杀死后，远离人间的的冥界就交于哈迪斯掌管了，他同抢来的妻子普西芬尼一起主宰阴间。

哈迪斯自认为是不吉之神，所以他主动放弃了奥林匹斯12神的地位，主动隐居到幽暗的地下世界与死者为伍，与他类似的还有海皇波塞冬。虽然哈迪斯监管审判与惩罚，但他并不是冥界的判官，也不亲自审判，则是将这一任务交给了复仇三女神。在所有的关于他的传说中，哈迪斯都被描绘成一个严厉无情的神，他不为祈祷和献祭所动。他的名字始终和地狱相联，他本身就象征着地狱和死亡。



关于他和冥界女王珀尔塞福涅有一段经典的故事。一天，哈迪斯来到地上，因为他选中了德墨特尔女神的女儿普西芬尼。这时德墨特尔女神的女儿正和妖精们一起在摘美丽的花朵，在这些花中有着非常美丽的水仙花，而这些水仙花则是哈迪斯拜托宙斯弄出来的。就这样，普西芬尼在丝毫不知道情形的情况下跟着水仙花离开了自己的同伴，这时大地突然裂开，从黑暗的深渊，哈迪斯驾驶神马出现拐走了普西芬尼。普西芬尼被哈迪斯带走后，她的母亲德墨特尔整天只知道悲叹，而大地也开始出现了谷物无收的情况。于是宙斯请哈迪斯将普西芬尼换回来，但哈迪斯秘密诱骗普西芬尼吃下了冥界的石榴，这样她虽然可以回到天界，但一年中必须要有3个月呆在冥界，而当普西芬尼待在冥界的这3个月大地将进入白雪皑皑冬季，这也是冬季的由来。

巴哈姆特（Bahamut）

登场作品：《最终幻想Ⅲ》～《X》

《圣经》中出现的贝西莫斯的阿拉伯称呼。我们在讲神牛库加塔的时候提到过，浮在无边大海上的那条巨大的鱼就是巴哈姆特。它是支撑整个世界的大鱼，在它鼻孔中的7大海洋对于它而言不过是小沙砾而已。另外，在巴顿版的《一千零一夜》第496夜里记载着耶萨（即基督教的耶稣）曾亲眼看到过这条怪鱼。由于那条怪鱼的游泳速度太快，以至于耶稣的眼睛都昏了。但是，像牡牛一般的巴哈姆特的头经过时却过了三天三夜。

刚才我们说了，巴哈姆特与贝西莫斯有莫大的关系。贝西莫斯的含义是“巨大的野兽”，是在《旧约·圣经》的《约伯记》里登场的怪物。因为撒旦而陷入不幸的约伯向神明阐述自己的不平，而神则举了很多例子来开导约伯，而其中就有与利维亚桑齐名的贝西莫斯。其名字在希伯莱语中是“B'hemah”的复数形式。其外形有人说是像河马，有人说又像豺，有人说像水牛，而他也是神在创造人类时一起创造出来的怪物。虽然像牛





那样吃草，但力量却出奇地大。根据《约伯记》第40章15节～24节，贝西莫斯的栖息地在沼泽地带，它会蹲在漫是刺的地方，会用芦苇隐藏身体。他骨头像青铜的板，脚像钢铁的棒一样硬，肌肉即使受到打击性攻击也没事，尾巴有西洋杉那样粗，而腰部和腹部的肌肉非常发达，蕴藏着强大的力量。

贝西莫斯在恶魔学的领域中被认为是操纵黑暗的鬼物，也有将贝西莫斯解释为撒旦的别名。

大白鲸（Bismarck）

登场作品：《最终幻想Ⅵ》

出处不明，但从外形上看很明显是一只大白鲸的名称。

万魔殿（Pandeamonium）

登场作品：《最终幻想Ⅷ》

《失乐园》的作者米尔顿根据“万神殿”创造的一个造语，希腊语的意思是“恶魔的一切”，用日语说就是“万魔殿”。这是一个地狱的都市，也是撒旦的居住之地。另外，在这里还有撒旦以及手下所居住的官邸，在这里经常会召开重要的会议。

在游戏中万魔殿的特技是“暴风圈突击”，给予敌人全体伤害，而且如果在巴拉姆与风神战斗时如果没有抽取的话，那么今后就拿不到了。说起来，在《FF Ⅷ》中这种错过了就不能再拿到的召唤兽还颇多啊。不过说实话，这样的设定的确有点不人性化了。

幻影幽灵（Phantom）

登场作品：《最终幻想Ⅵ》

虚幻、幻影、幽灵的意思，它有两种解释，一般就翻译成“怪物”，这也是最贴切的，另一种近似的意思是“phantasm”，这跟现代的“fantasy（幻想，古语中是phantsy）”是一样的。如果要确切地给它下个定义的话，就是“无论是否有实体，也能够看见的东西。”

phantom、ghost（灵魂、幽灵、幻影）、spirit（魂、灵魂、精神）的区别非常微妙，ghost是指死者的灵魂，而spirit是指超越存在的精神灵魂，也就是说phantom仅仅是一种现象，没有特定的原因和正体。但是，作为幻影的意思时，生灵一类的都可以成为phantom，一般它所指的就是没有实体的半透明物体。但是如果是人形的phantom就可以很清楚地看到他的表情，和specter很接近。而说道specter，给人的感



觉就是很恐怖，很容易让人联想到恶魔，而phantom未必是恐怖的、让人爱怕的东西。

仙灵（Fairy）

登场作品：《最终幻想Ⅳ》～《Ⅴ》

仙灵的写法就很多了，faerie、ferier等都是它的写法。因是为广为人知的名称，所以词源的说法也有很多种。一般人认为的说法是，这个词来自于命运三女神的“fatae”，这个词再变化为古语中指代妖精的词fay。另一种说法是附加在fay身上的魔法，让她经过带有魔法状态的fay-eire，然后就变成了Fairy。不过除了fatae，还有中说法是来自于拉丁语的“fatum（命运）”。另外，还存在着叫fay的妖精，她们靠魔术让自己变得年轻、美丽、富有，最有名的就是守护圣剑石中剑和兰斯洛特的仙灵薇薇安。

一提到仙灵，一般人脑海中浮现出来的就是像蝴蝶一般的张有翅膀的袭击非常小的妖精。她们姿态优美，喜好唱歌和跳舞，有强烈的好奇心，对于人类她们喜欢开无恶意的玩笑。仙灵自古以来就受到欧洲人的喜爱，而文学、美术作品给其的影响非常大，最有名的就是莎士比亚所写的《仲夏夜之梦》。

从广义上讲仙灵还包括精灵、矮人、哥布林。

不死鸟（Phoenix）

登场作品：《最终幻想Ⅴ》～《Ⅸ》

首先要说明的是“不死鸟”并不是“不死”的，而是“再生”，“不死鸟”只不过是我们的习惯叫法罢了。而Phonenix与中国所说的凤凰其实是不同的，其起源、性质完全是两样。Phonenix出生成长在阿拉伯，而死是在埃及，是一种完全幻想的鸟。据说Phonenix的外形来自于埃及的青鹭，它是埃及太阳之都荷里奥泊里斯的的圣鸟，太阳神拉的灵魂的象征，跟太阳每天的出生（东生）、死亡（西落）一样，它是代表了死后复活的鸟。

在古希腊和古罗马，Phoenix被称为珀伊尼克斯，其含义是鲜红的鸟。Phoenix到底吃什么现在都还不明确，因为对于所有人而言，没人看到过它吃什么东西。有传闻说它是靠乳香树木和树的树液维生。而在4～5世纪的诗人的诗歌中，描述它们则是靠太阳的热量来补充能量的，它们喝提蒂斯的风，得到清新水蒸气的滋养。

Phoenix的寿命一般认为是在500～600年，但根据1461年的《年代记》所记载的记录，Phoenix的寿命有12994年之长。

在中国有种生物就类似于Phoenix，那就是凤凰，凤凰是



合成词，凤为雄性，凰为雌性，所以有“凤求凰”一说。凤凰将死之时它会用芳香的树枝和香料筑巢，然后点燃将自己烧死在里面。当原来的凤凰死去的时候，一只新的凤凰就从火焰中诞生了，这种生中蕴死，死中含生的的过程叫做“凤凰涅磐木”。

虽说Phoenix和中国的凤凰有那么一点点区别，但它们都代表着一种光明的神格形象。在《FF》里Phoenix可是初中期不可能或缺的好伙伴，它既可以用炎属性攻击伤害敌人，还可以复活战斗不能的同伴，可谓一举两得。另外，在《FF Ⅷ》中它属于隐藏召唤兽，要在我方队员全灭，并且身上有凤凰之尾的情况下才会出现。

芬里尔（Fenrir）

登场作品：《最终幻想Ⅵ》、《Ⅸ》

又称分里斯（Fenris），词源不明，有一说是“居住在沼泽地的人”。芬里尔是北欧神话中诸神的黄昏时，毁灭北欧众神的一匹巨大狼。它的巨大程度大到当他张开嘴时，上颚可以顶到天，而下颚可以到达地面。面目狰狞，可以从眼睛和鼻子中喷出火焰。

芬里尔与世界蛇、女怪赫尔都是恶神洛基的子嗣，但由于生性狂暴，所以在他们出生不久就被带到诸神所居住的阿斯加尔德，通过众神来培养他们。但很快的，芬里尔的成长速度引起了众神的恐慌，他们决定一定要采取什么方法才行。于是众神给芬里尔打造了一个坚固的枷锁，但是芬里尔的成长速度太快了而力量也在不断增强，这完全超过了众神的计算。锁链越缠越紧，最后膨胀的肌肉终于把锁链给挣脱开了……

最后在侏儒辛德里兄弟的帮助下，用“28%的猫步声”、“33%的岩石中的树枝”，“20%的女人的胡子”、“14%鱼的肺”、“3%熊的脚腱”“2%鸟的唾液”制成了可以捆绑87.8头芬里尔狼的绳子，然后将它捆在了世界的一个孤岛上，而这次计划还牺牲了泰尔的一条手臂。但捆注了芬里尔并不能阻止诸神的黄昏的来临，这根绳子的效力只会坚持到诸神的黄昏，当诸神的黄昏到来时，芬里尔挣脱的绳子，口吐火焰将人类所居住的世界摧毁。当然，解放的魔狼其实力完全凌驾在了众神至上，连奥丁也被芬里尔吞进了肚子里。但是，芬里尔最后也死在了诸神的黄昏里，它被奥丁的儿子维达尔用剑刺穿了胸膛。



兄弟仁义（Brothers）

登场作品：《最终幻想Ⅷ》

指米诺陶洛斯和赛克雷特兄弟。关于米诺陶洛斯，古希腊神话中有一段传说：很久以前海皇波塞冬送给克里特岛上的米诺斯国王一头健美而雄壮的公牛，希望国王把牛杀死并献祭给他。但国王一时不忍，把牛留下来了。波塞冬大怒，用计让米诺斯国王的妻子与那头牛发生恋情，并生下了米诺陶洛斯——一个半人半牛的怪物。米诺

斯为了不让家丑外扬，于是建了一座迷宫。米诺斯王为了报雅典王爱琴斯害死自己的儿子之仇，于是命令雅典人每9年献上14名少年供米诺陶洛斯食用。最后，爱琴斯的儿子用魔剑杀死了米诺陶洛斯为民除了害。

爆球（Bomb）

登场作品：《最终幻想Ⅳ》

“《最终幻想》系列”中的原创怪兽，其特技“自爆”是一项非常有趣的技。

灵火（Mindfrea）

登场作品：《最终幻想Ⅳ》



《龙与地下城》中的著名怪物，虽然长得一副人类的样子，但能从口中伸出触手，有空间移动的特殊能力。智能很高，能用触手进行攻击，将猎物的智慧吸收后就将其杀掉。

马丁（Madin）

登场作品：《最终幻想Ⅵ》

出处不明，惟一的线索是在《最终幻想Ⅵ》中他是女主角蒂娜的父亲。

深海魔蛇（Midgardsormr）

登场作品：《最终幻想Ⅵ》

它就是魔狼芬里尔的兄弟，洛基的儿子米多卡尔斯奥卢姆，在北欧神话中还被称为“约卢姆加德”和“耶路姆加多”。根据北欧神话，大地的中心米多卡尔斯里生长着一颗巨大的树木，这就是世界树。其树枝中空，而根则支撑着这个大地。在世界树和大地所在的海底，米多卡尔斯奥卢姆就居住在那里。这个名字是由“大地（米多加而斯）”和“蛇（奥卢姆）”组合而成的，其含义是包围大地的巨蛇。



米多卡尔斯奥卢姆原本没那么大，但是由于它与芬里尔和赫尔一样是洛基的孩子，众神害怕他们毁灭掉自己存在的世界，于是设计捆住了芬里尔，然后将赫尔流放到地狱，而此时米多卡尔斯奥卢姆已经相当大了，于是只得将其扔到包围大地的海里。被扔到海里的米多卡尔斯奥卢姆于是生长更自由更快了，很快它已经成长到能将大地包围的大小。

在诸神的黄昏时，米多卡尔斯奥卢姆放开自己的尾巴，并向大海中突出自己的毒液，最后与雷神托尔同归于尽。

传说中由于米多卡尔斯奥卢姆的身体形成的是一个圈，此后它就象征了世界的流转。当它放开自己的尾巴时，则意味着他身体外侧的世界尽头将要代替他身体内侧的现存世界，这就是世界灭亡和再生的含义。

保镖（Yojinbo）

登场作品：《最终幻想Ⅹ》

《FF Ⅹ》中初次登场的召唤兽，它有点类似于《FF Ⅴ》和《FF Ⅷ》中的基加美什。在那基平原的谷底的“被盗的祈之子洞窟”中发展情节后就能花一定的钱雇佣他。保镖根据玩家给他的钱而随机发出招式，但是当相性非常高时，就会有高概率使出让敌人即死的“斩魔刀”，而在《FF Ⅹ》中斩魔刀的威力相当强劲，甚至可以将最强的隐藏BOSS一刀毙命。



保镖的外形显然是带有日本浪人的风味，而靠钱来发动进攻更是体现了其爱钱如命的一面。

独角兽（Unicorn）

登场作品：《最终幻想Ⅵ》

Unicorn这个单词是由表示“一个”的“uni”和表示“角”的“corn”构成的。在《旧约·圣经》中独角兽是为了表示“单角野牛”而采用的一个词汇。而到了中世纪之后，由于欧洲喜欢将独角兽设定为马的样子，所以直到现在，独角兽都是以马的姿态出现的。

在德鲁伊的民间传说中有一种说法，独角兽是以白马的姿态出现，头上一根尖角，眼睛中闪烁着智慧的光辉。据罗马的博物学者普里尼乌斯考察，独角兽一种凶猛的动物，它们的身体像马、头像鹿、脚像象、尾巴像猪，而角的长度约61.5cm。

对于要捕捉到独角兽而言，那是根本不可能的事情，但独角兽在纯洁的处女面前却显得十分温顺，会对她言听计从。



独角兽最有名的莫过于它名字由来的那支独角了。这支角能够驱除邪恶，治疗百病，当只剩下那支角时，其效力还是不会变的。因此这支角成为了魔法药材极为珍贵的材料，从而价格超高。因此，在19世纪的伦敦，甚至有人自称自己卖的药中真的掺入了独角兽角的成分。不过一经查验，里面不过是加入了一些独角鲸的角而已（正确的说是牙齿）。正因为这样，所以又有一种新的说法诞生了，说独角兽是基于独角鲸而诞生的。

另外，独角兽作为神圣力量的象征，经常与狮子一起做在皇家贵族的纹章上，最有名的想必就是苏格兰的王家纹章了吧。

吉祥天（Lakshmi）

登场作品：《最终幻想Ⅵ》

给予人们幸福和财富的美女，别名Shir或Padma，而对于其出生有一个传说。巴苏努神为了得到不死的灵药，命令众神和魔族阿修罗进行搅拌大海的“乳海搅拌”，这时吉祥天诞生了。她出生时是悠然坐在莲花的花瓣上的，其美貌压倒周围所有的人，散发着耀眼的光辉。天界的音乐家、贤者们都纷纷赞扬她的美貌，连支撑世界的神圣巨象也喷出了水。美女的出现惊动了众神和魔族，他们纷纷向她求婚，但吉祥天毫不犹豫地坐在了巴苏努神的左膝上（据说男人的左膝上坐的是他的妻子，而右膝坐的是自己的



孩子）。

吉祥天赐予王家幸运、繁荣，她的像多是站在红色的莲花上，拥有4只手臂。她的左右站着两头神象，向她的头上喷洒圣水。吉祥天手持的是水莲，这正是象征她美貌的花。巴苏努神最大的特征就是“化身”，而神妃吉祥天也会跟随丈夫改变姿态出现在世界上。当巴苏努神化身成侏儒时，吉祥天就从水中诞生，浮现在水莲花上，这称为Padma。当巴苏努神化身为天神时，吉祥天就会化身为大地之神跟随。

莱丁（Ridin）

登场作品：《最终幻想Ⅵ》

奥丁的加强版……惟一跟它同名的是一部超级机器人动画……

拉古那洛克（Ragnarok）

登场作品：《最终幻想Ⅵ》

其发音肯定源自于“诸神的黄昏”，不过这个召唤兽的效果是将怪物变成肉干。

拉姆（Ramue）

登场作品：《最终幻想Ⅲ》～《Ⅶ》、《Ⅸ》

出处不明。所罗门王封引的72魔神中有一个恶魔就叫拉姆，这个恶魔的原形是乌鸦。但从他能操纵雷来看又像是希腊神话中的宙斯。



相传在太平洋上漂浮着一块传说的“姆”大陆，其国王被称为“拉·姆”不知道这个可能性有多大。



利维亚桑（Leviathan）

登场作品：《最终幻想Ⅲ》～《Ⅴ》，《Ⅶ》～《Ⅷ》

犹太教神话中登场的一种邪恶怪物，死神墨特的部下，又被称为“利坦”和“夏利特”。根据墨特的命令，能在大地和海洋掀起风暴，形成将太阳和月亮吞噬的日食和月食，夺取世界的光。



在《旧约·圣经》中，它与贝西莫斯一样，是神的创造



物中最邪恶的怪物。

据犹太教人的传说，神在创造天地的第五天（也有说第六天的）创造了利维亚桑，但神害怕它会将孩子埋葬在海里，所以杀死了雄性。其尸体为了在最后的审判之日给予自己信任的人，于是将其沉入了海底。据说雌性则与贝西莫斯交战后死亡。

在中世纪，利维亚桑被分为堕天使的一员，被分到恶魔同伴的队列中。他原是炽天使，其地位在天使中仅次于露西华和贝尔塞布布排名第三。在《圣经》中利维亚桑被称为“高傲者之王”，主司七宗罪中的嫉妒。在《黄金传说Legenda aurea》中，记载的利维亚桑已经是上半身是龙，下半身是鱼的姿态。原本是在土耳其附近的海里，但又住进法国南部附近的森林中。

利摩拉（Remora）

登场作品：《最终幻想Ⅴ》

Remora这个名称在拉丁语中是“延迟”、“障碍”的意思，这与这条鱼所持有的能力有关。

公元前31年，居住在阿库提乌姆海峡附近，暗恋着埃及延后的安东尼奥与奥克塔比阿努斯（古代罗马的第一代皇帝）决定在此一决死战。但安东尼奥的舰队不能按原丁时间到达交战地点，这是因为一位Remora的小鱼使安东尼奥的的舰队不能移动。

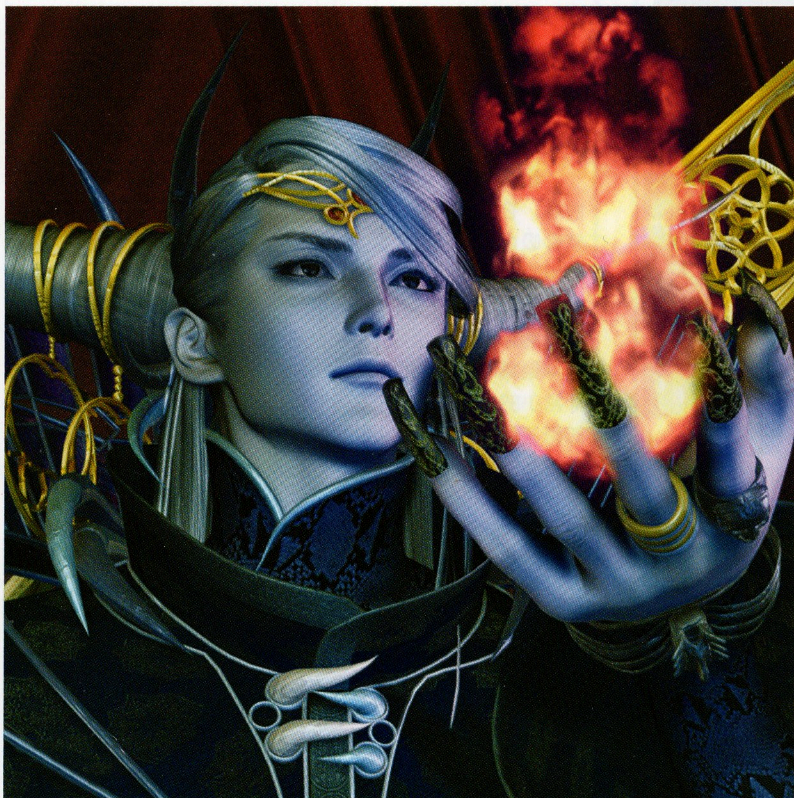


利摩拉是一种蓝白色鱼，它的头上有一个软骨吸盘，使用这个吸盘能吸住船只和其他鱼类，使之固定在一个地方。利摩拉是一些特别喜欢聚集在岩礁地区的非常小的鱼，它们被称为吸着鱼，而人们相信，就是因为它们妨碍了船只的前进。虽说罗马皇帝的船上多达400多名身强力壮的水手，但是一旦被利摩拉粘上了，甩都甩不掉。

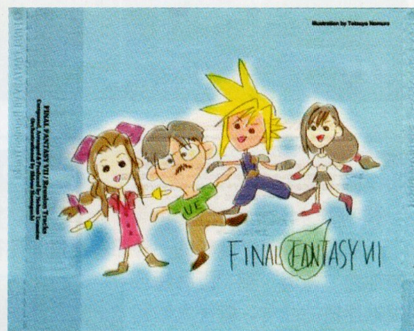
普里尼斯还在《博物志》中这样写到，“关于利摩拉的形态，有人认为它有脚，但是亚里斯多德否定了这种说法，他认为利摩拉的鳍像翅膀。”此外他还列举了另一种具有类似特殊性的生物骨螺。

科林斯（希腊南部城市，古时以其商业、艺术喝奢华而闻名）的暴君贝利安多的船只也是在航行中遇到了骨螺粘在了船身的侧面而寸步难行。另外，利摩拉还有一个作用，那就是如果把它泡在盐里带到陆地上的话，它能帮你把掉到深井中的黄金捡上来。

◆《最终幻想》初代CG图，当然，这是在PS的重制版时才公布的插画。

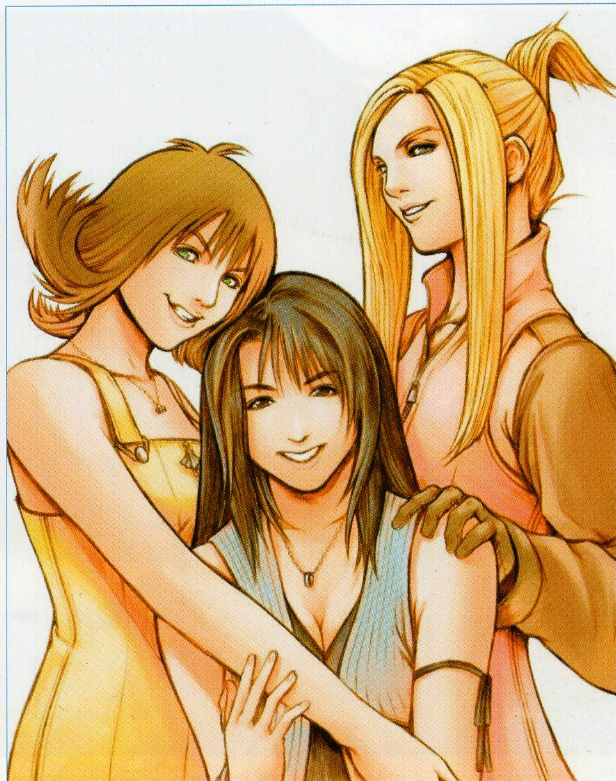


◆《最终幻想Ⅱ》CG图，同样是在PS的重制版时才公布的。



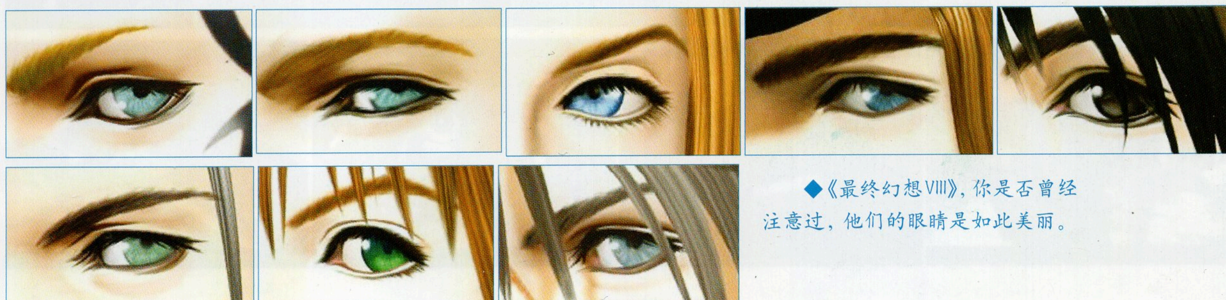
◆《最终幻想VII》，中间的大叔大家认得吧（笑），那是FF之父坂口博信。





◆《最终幻想VIII》,三位女主角。

◆《最终幻想 VIII》，斯考尔。



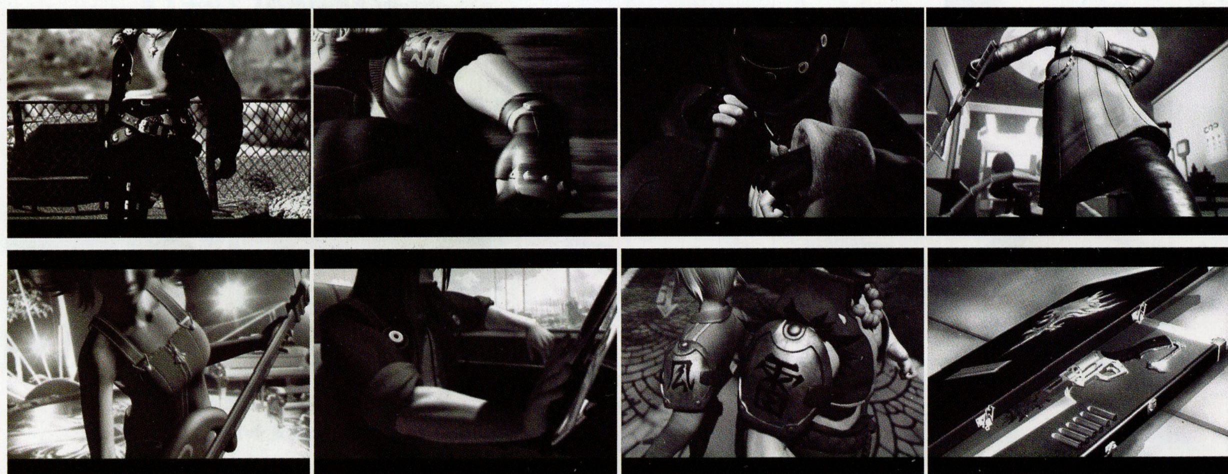
◆《最终幻想VIII》，你是否曾经注意过，他们的眼睛是如此美丽。



◆《最终幻想 VIII》Q版怪兽造型。



◆《最终幻想 VIII》，这些插画其实也曾出现在游戏中。



◆《最终幻想 X》，召唤兽，美嘉丝三姐妹。









◆《最终幻想X》，其剧情之动人……

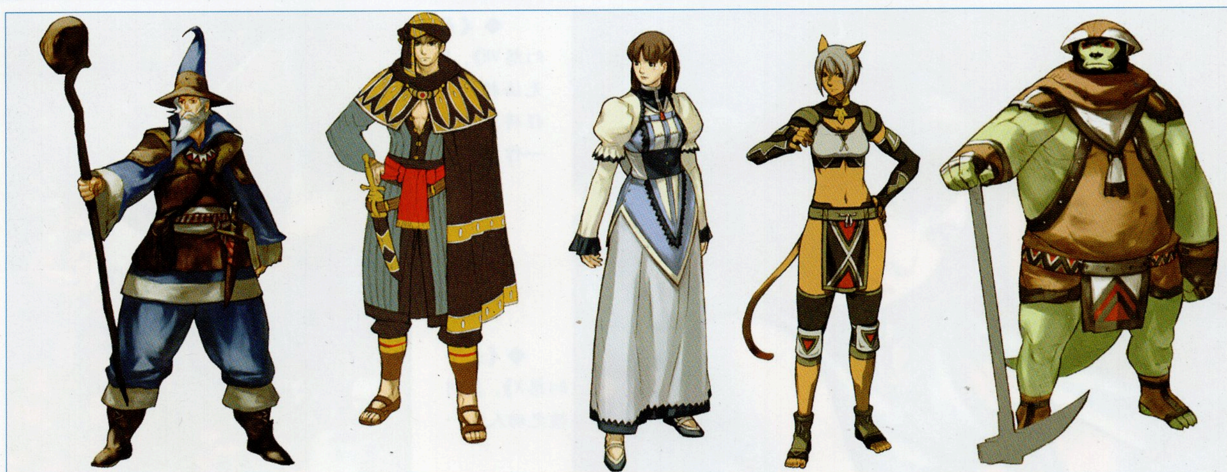


◆《最终幻想VII》，具有无法超越的里程碑级地位的一作。

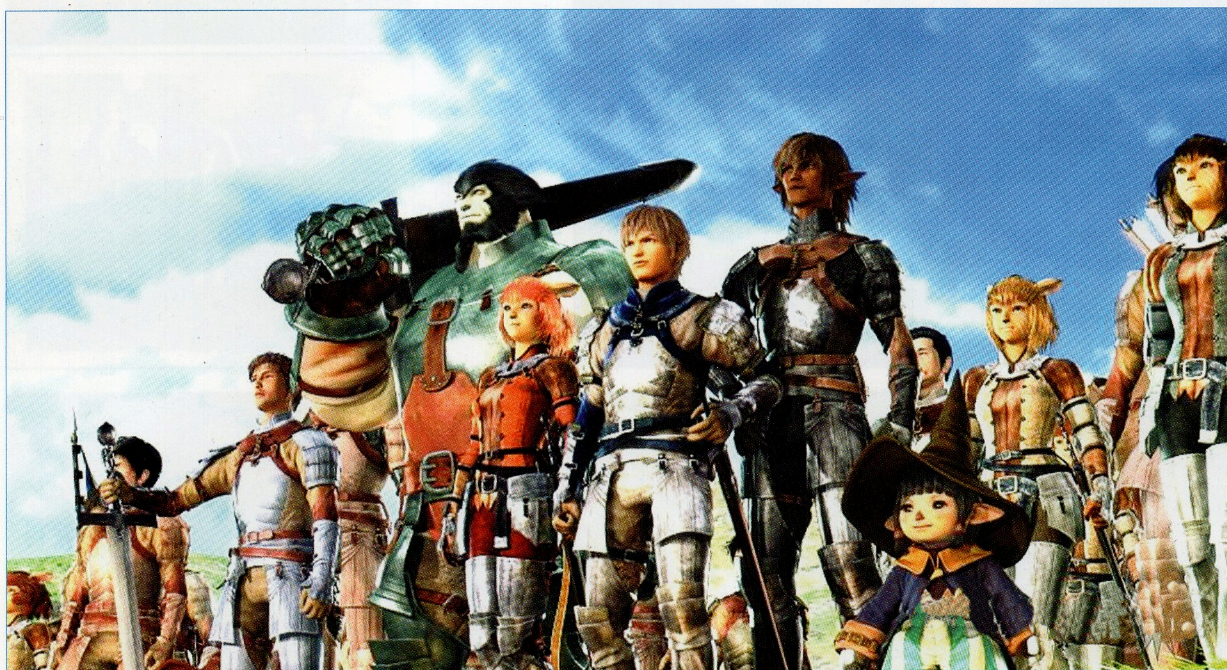


◆《最终幻想VII》游戏中出现的一幅照片，你还记得吗？

◆《最终幻想X》，美丽到让人窒息的一幕！



◆《最终幻想XI》，来自设计原图。



◆《最终幻想XI》的世界目前仍在不断地扩展中。

◆《最终幻想XI》，同样来自设计原图的一组人物画。









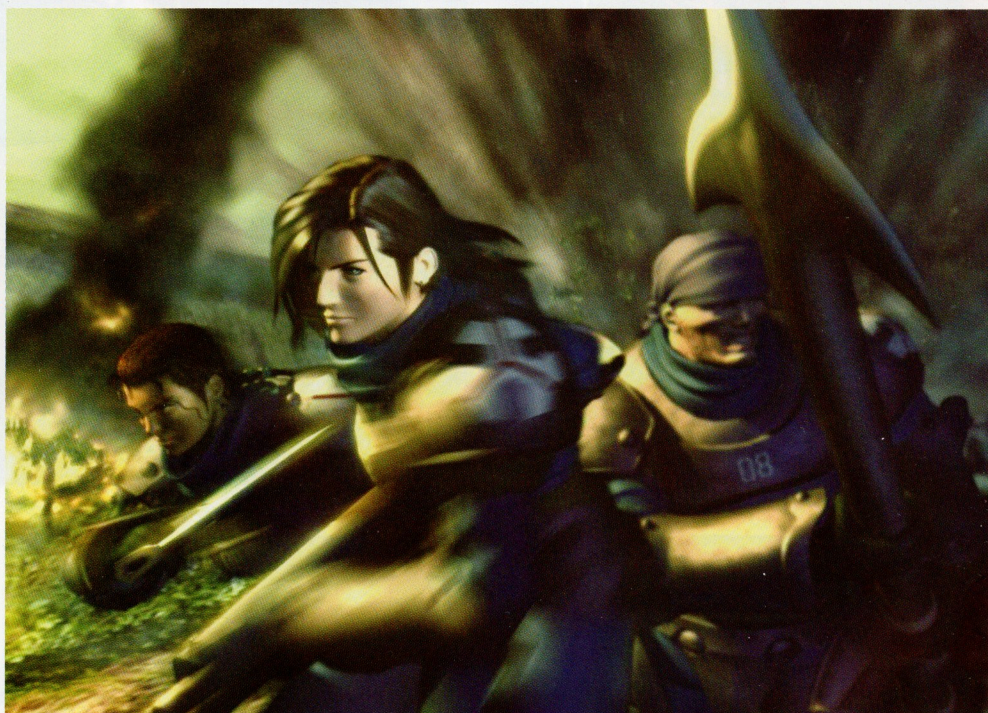
◆《最终幻想VI》被许多资深玩家誉为最高佳作。



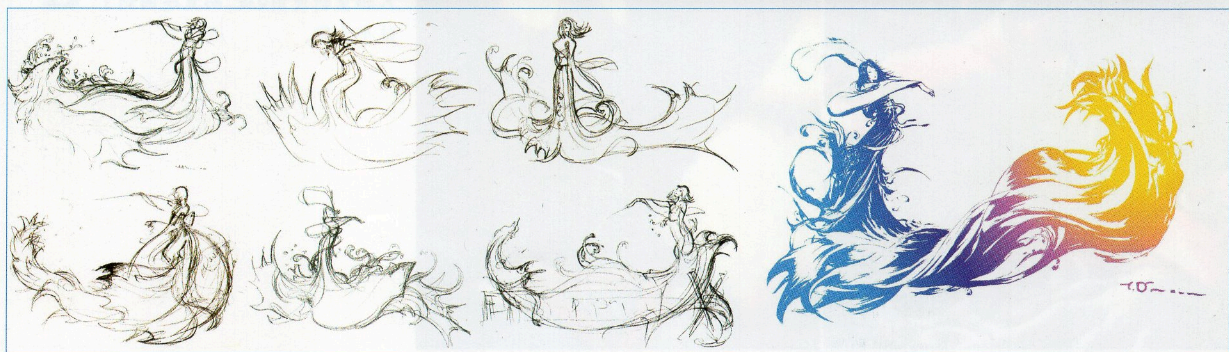


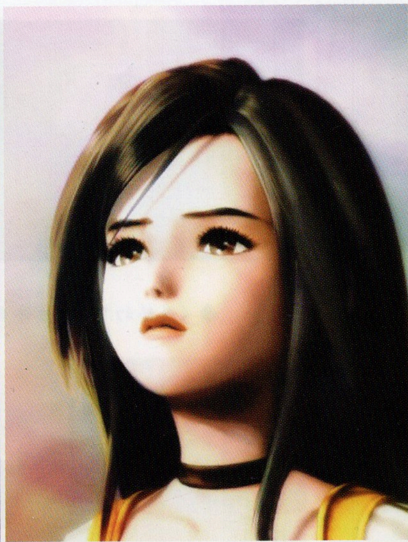


◆《最终幻想VIII》，拉格那的世界，这是游戏中我们所看不到的拉古纳等人的战斗雄姿。



◆《最终幻想X》，LOGO的设计演进过程，其实每一作LOGO都经过天野大师的苦心设计啊。









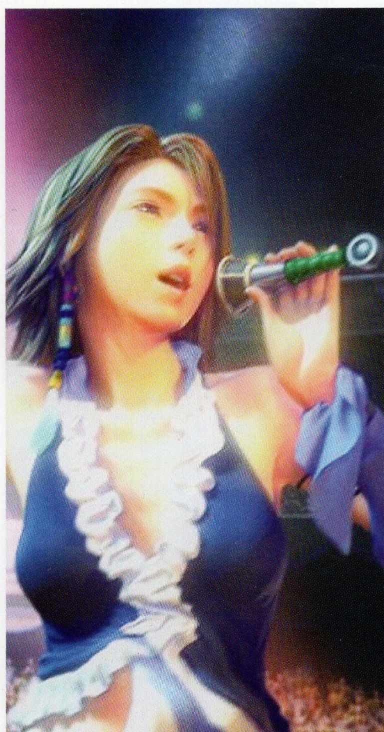
◆《最终幻想IX》，回归之作，不但人物重新使用Q版，而且还回到了“水晶”这个主题。



◆《最终幻想X-2》，"尤娜"的深情歌唱。



◆《最终幻想X-2》，想当初史克威尔最早于2002年东京游戏展上公布尤娜的这身双枪造型时，曾引起了多少臆想。

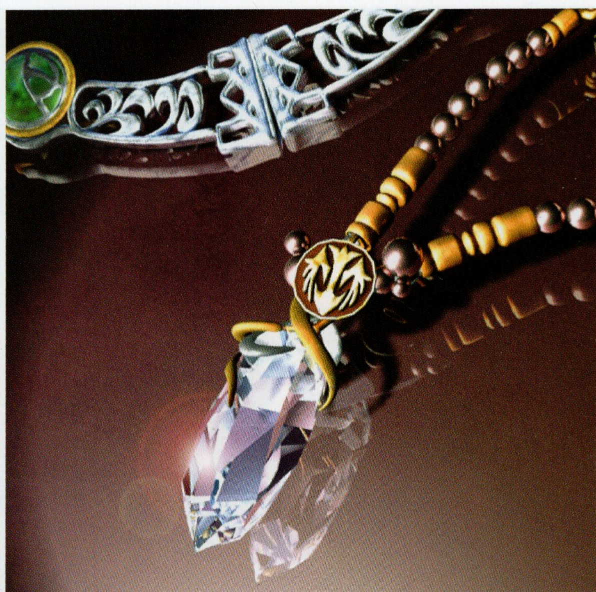


◆《最终幻想X-2》，一开场就献给玩家们一首歌，的确震憾！



◆《最终幻想X》的召唤兽——龙王巴哈姆特，气势十足！

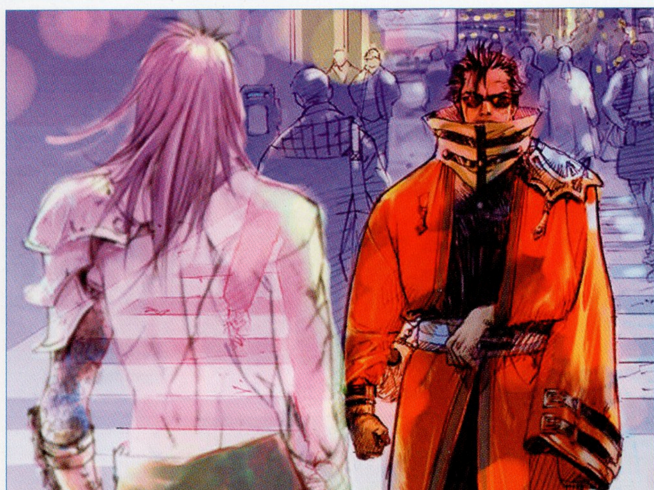




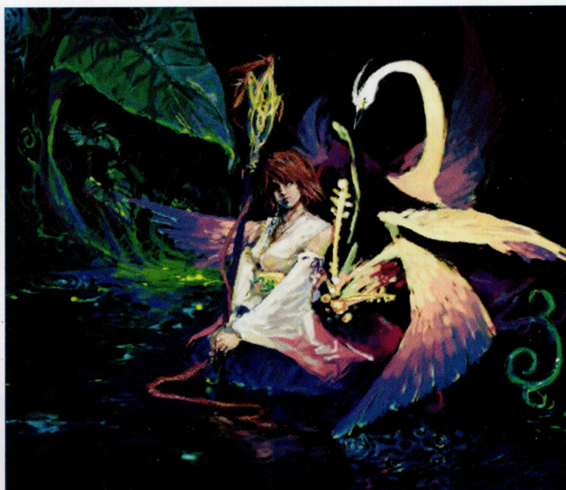
◆《最终幻想》，水晶。

◆《最终幻想VIII》，在日本创造了系列最高销量，以爱情为主题的一作。

◆《最终幻想X》。你为何在幻光河上独泣？尤娜……



◆《最终幻想X》，极有意境，用心体验过本作的你，当然体会得到。



◆《最终幻想X》，尤娜，水粉画风格相当特别。



◆《最终幻想X-2》，尤娜，风格非常清新。



◆《最终幻想VII》，三位帅哥摇身一变成为“新撰组”。



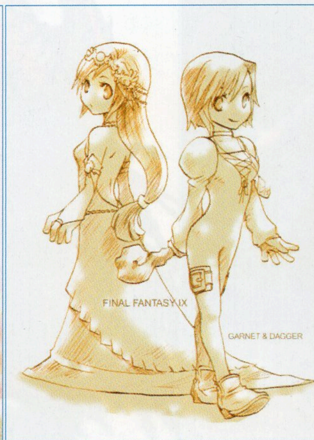
◆克劳德，来自《王国之心》。



◆琉库，这幅画很强调身体的线条。



◆艾莉丝

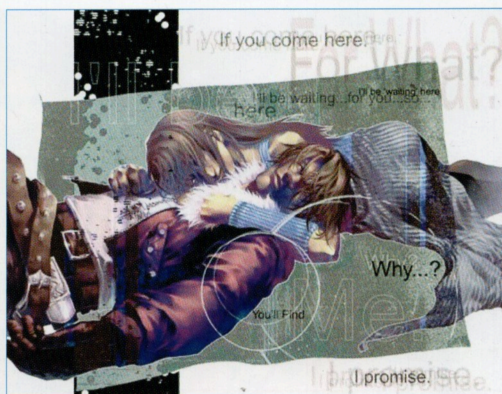


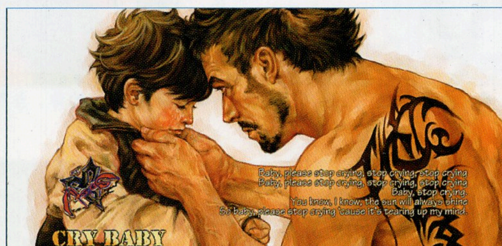
◆《最终幻想IX》，伽列特与达卡，当然，这是同一个人。



◆《最终幻想VII》，写实版，认出来没？这是蒂法。









◆《最终幻想 IX》，女主角。



◆《最终幻想 VII》，尤菲。



◆《最终幻想 X-2》，佩恩。



◆《最终幻想 X》，这里的露露另有一番妩媚韵味。



◆《最终幻想 X》，奥隆。



◆《最终幻想 X》，杰克，酷！



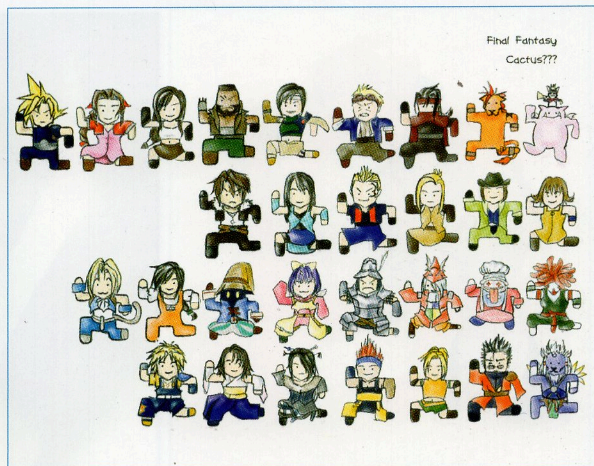
◆《最终幻想 X》，杰克。



◆《最终幻想Ⅶ》，有ZAX……



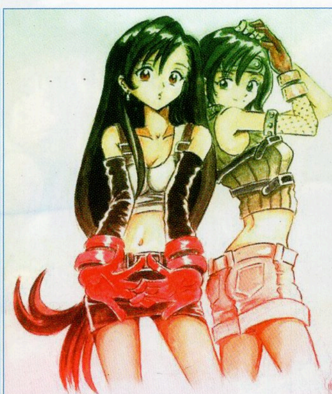
◆《最终幻想X-2》，琳。



◆仙人掌版（-_-!）FF众。



◆少女漫画版克劳德与艾莉丝，美！



◆《最终幻想Ⅶ》



◆《最终幻想Ⅶ》，他们如果真的能够在一起，就是这样幸福地生活吧？



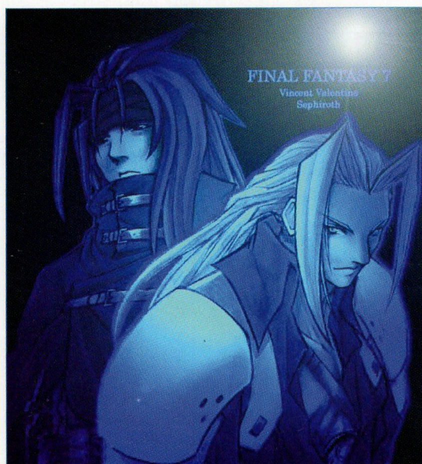




◆海鸥团三人组！太卡哇伊了！



◆这是被最多人描绘成同人画的一对角色。



◆《最终幻想 VII》，文森特与萨菲罗斯。

◆《最终幻想 VII》，克劳德与帝法，青梅竹马的一对，著名插画家 TONY 的作品。

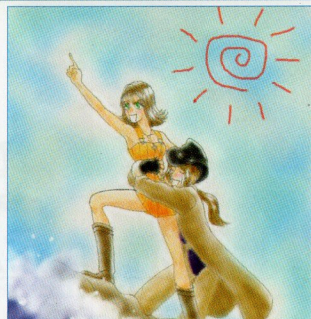
◆《最终幻想 VIII》，莉诺雅。





◆《最终幻想 VIII》，瑟尔菲。

◆《最终幻想 VIII》，瑟尔菲与亚威恩。



《最终幻想X》(以下简称《FF X》)的推出标志着《FF》无声时代的结束，随着如今硬件技能的提高，角色要有声音显得是越来越重要，毕竟有了声音之后才会让人更投入剧情，更容易进入游戏中那些角色所处的世界，才能去体会他们的感觉。当年SQUARE说过，《FF X》不会请什么大牌声优，特别是主角，因为这样很容易让人想起那些声优配过的其他角色，从而影响到对整个游戏的审视。显然，这一点他们做到了，而正是由于人语的加入，让《FF》在表现手法上又提高了一个档次。现在就让我们来看看这些给《FF》的声音世界带来革命的人吧！(P.S.在此特别感谢火花天龙剑桂木弥生。)



尤娜 CV：青木麻由子

青木麻由子
所属：テアトル・ド・ボッシュ
出身：高知县
生日：12月17日
代表作：《王国之心》瑟尔菲

不出意外，大多数玩家对这位声优都不是太熟悉，其实青木小姐的确也只是刚刚出道不久，主要担任的就是一些海外电影和电视节目的配音，在出演尤娜这一角色之前，并无多少知名度，但也属于有实力的声优。不过相信以前如果对《FF》稍有注意的话，你就会发现，其实青木麻由子小姐早已和《FF》结下来了不解之缘。因为《FF Ⅷ》的女主角莉诺娅的动作捕捉就是由青木小姐担当的。随着《FF X》的热卖，尤娜成为了“万人迷”自然青木小姐的人气也迅速飙升，从此以后我们就可以常在一些动漫游戏作品中听到她的美声了。说起声音，青木麻由子小姐的声线相当甜啊，而且温柔中带有一丝坚毅，让她来配尤娜是再合适不过的了。《FF X》之后她出演的最有名气的作品还是与《FF X》同公司制造的《王国之心》在其中她给《FF Ⅷ》中的角色——瑟尔菲配音。当然，动作捕捉这份工作她还会去做，在做了《FF Ⅷ》之后，她还担当了之后几部《FF》女主角的动作捕捉，这样说来，《FF Ⅸ》中的公主也是她了。





琉库 CV：松本まりか

松本まりか
所属：イトーカンパニー
出生地：东京都
生日：9月12日
血型：B
代表作：《六番目的小夜子》花宫雅子、《葵・德川三代》千姬

青春、淘气、活泼，这就是人们对松本小姐声音的第一印象。在参与《FF X》的所有主要声优中松本的年龄是最小的(参与《FF X》的录音工作时她才只有16岁，不过是一名才上高中的高中生)。与其说她是声优，不如说她是一名综合性的艺人。广告、模特、配音、电影等一系列娱乐圈内的工作她都参与过。今年18岁的她现已推出了两本写真集分别是《Super Marika》、《私生活、17岁、松本まりか》。其主要的工作还是参与广告的拍摄，其曾为“大家化学”“三菱电机”等日本著名企业拍摄过广告，她的第一则广告则是在1999年拍摄的。

说起松本就不得不说一件趣事。当年在录制《FF X》时，她还就读高中，头一次接这么大的事务肯定要严谨对待。而《FF X》的剧本显然是高度商业机密，而她班上的同学《FF》FANS一大堆，所以她练习台词都是趁下课同学出教室玩的时候，悄悄从课桌里拿出来练，一旦有什么风吹草动立刻就把剧本扔进课桌。



另外，别看松本小姐年龄在所有《FF X》声优年龄最小，看起来最“文弱”，其实她最擅长的运动是空手道！现阶段的级别是“刚柔流初段(黑带)”。



佩恩 CV：丰口惠美

丰口惠美

所属： 81プロデュース
出生地： 东京都
生日： 1月2日
代表作：《机动战士高达SEED》米丽娅、《钢之炼金术师》温莉

这位大姐可以说是一个老牌声优了，其最早出道是在95年左右，真正走红则是在近几年。特别是她在近年来红得发紫的动画大作《机动战士高达SEED》中成功塑造了米丽娅这一角色，使得她的声优事业有了飞跃性的提高，人气度也瞬间提升了许多。一惯是给可爱少女配音的她在《FF X－2》中给佩恩这位冷静（冷酷？）的大姐配音，起初很多人都觉得丰口惠美并不能出演好这个角色。因为这种外表冷酷又没有性感衣服加身的女性角色显然在吸引力方面大打折扣，但当拿到了游戏，这一看法就被完全推翻了。在《FFX-2》中成功地出演了佩恩，丰口惠美的事业也攀到了另一个高峰。她不仅出演过众多动画作品，也出演过许多游戏作品，比如"《梦幻骑士》系列"和《燃烧，私立公平学园》等等。在之后的《FF X －2国际版》中，佩恩的戏分被加重，而这时才体现了这位老牌声优的实力，丰口惠美的演绎让人觉得这个角色的性格更丰满更有嚼头了。

由于丰口惠美小姐个头很高，而且脖子有点长，所以给西莫亚和海佩罗族老板配音的诹访部顺一就给人家取了一个外号叫"长颈鹿"，所以经常在录音现场听到某色男被某暴力女痛殴发出凄惨的叫声。



泰达 CV：森田成一

森田成一

所属： 青二プロダクション
出生地： 东京都
生日： 10月21日
代表作：《金色的琴弦》火原和树，《网球王子》田代



和青木小姐一样他也是新人声优，不同的是，他更多的是为动画作品配音，且所出演的角色基本上都是一些美少年。泰达是人气的角色，是个热血的阳光少年，同样为其配音的森田成一也一夜之间成为了人气声优，再加上森田成一本人长相也颇为英俊，所以他的支持者中不乏年轻女性。森田的声线比较高亢，从而听起来很精神，而且有一种"运动"的感觉在里面，所以由他来为泰达配音再合适不过了。另外，游戏中泰达与尤娜的关系亲密，而现实中森田成一与青木麻由子的很要好（甚至在《FF X》推出后有传言说森田成一正和青木麻由子交往），因为早在《FF Ⅷ》的时候两人就已经认识。刚才说了，在《FF Ⅷ》中，青木是给莉诺娅做动作捕捉，而森田是给拳法家塞尔做动作捕捉的。也许是长相青春，声音充满朝气，森田所出演的几个角色都给人很阳光的感觉。特别是光荣公司近期推出的女性向游戏《金色的琴弦》中他为火原和树配音，而这个内定的男主角正是那种对人真诚、总是把微笑挂在脸上的少年。不过希望他以后多接一些不同类型角色的剧本，这样才能让更多的人喜欢他。



奥隆 CV：石川英郎

石川英郎

所属： 青二プロダクション
出生地： 兵库县
生日： 12月13日
代表作：《侦探学园Q》远山慎太郎、《金色的琴弦》金泽广人、《真盖塔 世界最后之日》流龙马

出演过许多作品和许多不同性格人物的老资格声优，其参与最多的便是一些动画CD的录制。虽说其出道较早，但很长一段时间所出演的角色大多是一些配角和非主要角色，其真正成为主力声优还是在1996年左右，而他能被国内玩家所认识，主要还是靠着他在《真盖塔世界最后之日》和《真盖塔对新盖塔》这两部作品中成功地出演了流龙马这一人气极高的角色。继《FF X》之后，石川先生还在《王国之心》为"斯考尔·莱昂哈特"配音。石川英郎的声音非常多变，虽说在《FF X》中他配的是一名三十多岁的大叔，但他配得最多的还是那些美青年。从十几岁的小男生到三十多岁的大叔，石川的实力可见一斑。另外，在最新的一部《新盖塔机器人》中，石川还是为流龙马献声。





瓦卡 CV：中井和哉

中井和哉
所属：青二プロダクション
出生地：兵库县
生日：11月25日
代表作：《One Piece》洛洛诺亚·索罗、"《真·三国无双》系列"夏侯惇

和石川英郎同一个时间段出道的声优，而且两人的CD Drama《New York New York》曾掀起了一阵狂潮。在《高达X》《罗德岛战记 英雄骑士传》中都有着出色的表现，而《One Piece》中那个使用三刀流的索罗一直都是《One Piece》的人气角色。最近在由著名网络游戏《仙境传说》改编的动画中出演一名"刺客"角色。除此之外，他还在《真·三国无双2》中给魏国武将夏侯惇、典韦配音，算是近期较为活跃的一位老声优。中井和哉的声音很有"兄贵"（即大哥）气质，让人听上去有一种温馨的感觉。特别是他的声音有些沙哑，所以当他认真在说一件事时能给旁人很强的感染力和安全感。在《FF X》中瓦卡对于泰达就像哥哥一样，无时无刻都在关心这个有些冲动的"小弟"，正因为这个男人给人很坚强的感觉，所以当看到他软弱的一面时，那种精神冲击是非常震撼的。

露露 CV：夏树リオ

夏树リオ
所属：东京俳优生活协同组合
出生地：东京都
生日：3月5日
代表作：《大运动会》神崎明、《夺还屋》天堂

算是90年代初期的声优，不过一直以来都是出演一些配角，可以说是二线的声优，估计不少玩家是通过《Turn A高达》中的梅利贝尔这一角色才对其有了一定程度的了解。从其一往的音路来看，她塑造的一些性格强硬的少女都十分深入人心，不过这次在《FF X》中她却出演了冷艳美人并且取得了成功，可见其配音实力还是相当高的。借着《FF X》的热潮和露露这一角色的美艳，夏树小姐的人气也比以前高出了许多。



努吉 CV：神奈延年

神奈延年
所属：青二プロダクション
出生地：东京都
生日：6月10日
代表作：《火影忍者》药师兜、《最终幻想 无限》风

神奈延年这个名字可能有些玩家会有些陌生，但一说林延年，大家应该都会深有印象。没错，神奈延年就是林延年这位大人气声优的新名字。既然是大人气声优，关于他所配的角色以及参与的作品就不需要多说了，大多都是大家耳熟能详的。神奈延年有着自己的支持者俱乐部，并参与过多部广告片的拍摄，特别是他在"《安洁莉可》系列"（光荣公司出品的原祖女性向恋爱育成类游戏）中出演的兰迪更是迷倒了大多数女性，他算是《FFX-2》中颇为强力的声优了。

说起神奈延年，他与《FF》似乎有不解之缘，因为在动画版《FF》——《最终幻想 无限》中就是给主角风配音的。神奈延年一贯都是给一些酷哥配音，所以在演绎努吉和风时显得得心应手。实力声优＋有性格，这样的角色不红还真难。





吉普鲁 CV：铃村健一

铃村健一
所属：アーツビジョン
出生地：大阪府
生日：9月12日
代表作：《棋魂》伊角慎一郎

近几年来走红的专门给英俊小生以及美少年男主角配音的声优。其出道年份也不算晚，起初大多是给一些配角的美少年配音，后来因为逐渐展露头角，一跃成为了一线声优。曾给《X战记》TV版的主角——司狼神威以及《真月谭 月姬》的主角——远野贵志，这些角色不仅人气度高，而且都有一个共同特点，那就是——都是美少年。

基马力 CV：长克巳

长克巳
所属：剧团青年座
出生地：群马县
生日：8月11日
代表作：《洛克人EX》威利

主要活跃于一些海外译制片的配音，动画配音也有参与，但基本上都以一些非主要角色为主。除此之外，他还常常参与一些广告和舞台剧的演出，属于综合性的艺人。游戏中的配音，除了在《FF X》中给基马力配音，再就是在《星之海洋3》中出演一名叫兰卡的角色。



巴拉拉伊 CV：苏武健治

苏武健治
所属：アクセント
出生地：神奈川县
生日：9月29日
代表作：《饥饿之心 WILD STRIKER》世尾和行

听到这个名字的玩家一定很少，因为他实在是太不出名了。常出演一些配角人物，和铃村健一出道初期所配的角色差不多，也是以少年为主（其实其配的"路人A"这类角色更多……）。除了给动画配音外还常常负责一些电视节目的旁白工作。

Eyes on me

《最终幻想VIII》

作词：染谷和美
作曲：植松伸夫
编曲：浜口史郎
主唱：Faye Wong

Whenever sang my songs,
on the stage, on my own.
Whenever said my words,
wishing they would be heard.
I saw you smiling at me.
Was it real or just my fantasy.
You'd always be there in the corner
of this tiny little bar

My last night here for you.
Same old songs, just once more.
My last night here with you?
Maybe yes, maybe no.
I kind of liked it your way.
How you shyly placed your eyes on me.
Oh, did you ever know that
I had mind on you.

Darling, so there you are.
With that look on your face.
As if you never hurt.
As if you never down.
Shall I be the one for you.
Who pinch you softly but sure.
If frown is shown then
I will know that you are no dreamer.

So let me come to you.
Close as I wanted to be.
Close enough for me.
To feel your heart beating fast.
And stay there as I whisper.
How I loved your peaceful eyes on me.
Did you ever know that
I had mind on you.

Darling, so share with me
your love if you have enough.
Tears if holding back.
Or pain if that's what it is.
How can I let you know
I'm more than the dress and the voice.
Just reach me out then
you will know that you're not dreaming.

Darling, so there you are.
With that look on your face.
As if you never hurt.
As if you never down.
Shall I be the one for you.
Who pinch you softly but sure.
If frown is shown then
I will know that you are no dreamer.



被称为"亚洲歌后"的王菲，相信她的名字国内的玩家无一不知，也正因为她当年在亚洲乐坛的名气和极具个性的唱功，连植松伸夫也被其歌声给感动。《Eyes on me》并非只出现在游戏的片尾部分，在游戏中盘斯考尔救回莉诺雅时背景所响起的乐曲也是它。无疑，植松伸夫选择了《Eyes on me》和王菲加入这部以"爱"为主题的作品是成功的秘密所在，至少有许多王菲的FANS就是通过这个因素而购买这款游戏。

Melodies Of Life

《最终幻想IX》

作词：ジム・エディジャー
作曲：植松伸夫
编曲：浜口史郎
主唱：白鸟英美子

宛てもなく彷徨っていた
手がかりもなく探しつづけた
あなたがくれた想い出を
心を愈す诗にして

约束することもなく
交わす言叶も决めたりもせず
抱きしめ　そして确かめた
日々は二度と归らぬ

记忆の中の手を振るあなたは
わたしの名を呼ぶことが出来るの

あふれるその泪を
辉く勇气にかえて
いのちはつづく
夜を越え
疑うことのない明日へとつづく

飞ぶ鸟の向こうの空へ
いくつの记忆预けただろう
はかない希望も梦も
届かぬ场所に忘れて

めぐり逢うのは偶然と言えるの
别れる时が必ず来るのに

消えゆく运命でも
君が生きている限り
いのちはつづく
永远に
その力の限りどこまでも

わたしが死のうとも
君が生きている限り
いのちはつづく
永远に
その力の限りどこまでもつづく



以"回归原点"为目的的《最终幻想IX》采用了系列的原始制作手法，重现了"《最终幻想》系列"过去的辉煌，而片尾曲《生命的旋律》也对游戏中角色们的命运起到了总结性的点缀作用。"生存的意义、目的"，"同伴的友情"，"爱"等生命中必不可少的名词在游戏中不只出现了一次两次，而是多次被强调。有不少玩家抱怨本作的主题"水晶"与内容不相符，的确，如果选择了"生命"为主题的话可能会更贴切一些。

素敌だね

《最终幻想X》

作词：野岛一成
作曲：植松伸夫
编曲：浜口史郎
主唱：RIKKI

风が 寄せた 言叶に
泳いだ 心

云が 运ぶ 明日に
弾んだ 声

月が 揺れる 镜に
震えた 心

星が 流れ こぼれた
柔らかい 泪

素敌だね
ふたり手をとり步けたなら
行きたいよ
キミの街 家 腕の中

その胸
からだあずけ
宵にまぎれ
梦见る

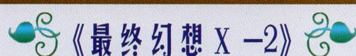
风は 止まり 言叶は
优しい 幻

云が 破れ 明日は
远くの 声

月が にじむ 镜を
流れた 心

星が ゆれて こぼれた
隐せない 泪

1000の言叶



作词：Kennkato
作曲：贵一博
编曲：h-wonder
主唱：幸田来未

君の言叶は
梦の优しさかな?
ウソを全部
覆い隐してる
ズルイよね

旅立つ君に
冷めた背中见せて
闻いていたよ
ひとり战うの?
ズルイよね

归ってくるから
追い越してゆく君の声
意地张って
强いフリ
时を戻して
叫べば良かった?
行かないでと泪こぼしたら?
今はできる
どんなことも

言えなかった
1000の言叶を
遥かな
君の背中におくるよ
翼に变えて

言えなかった
1000の言叶は
伤ついた
君の背中に寄り添い
抱きしめる

梦の续きは
君を思いながら

あの日のこと
忘れたふりして
ズルイよね

手纸を书くから
视线そらした君の声
意地张って
强いフリ
时を戻して
怒れば良かった?
待てないよと肩を落としたら?
今はできる
どんなことも

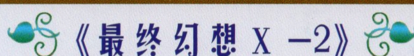
闻こえてる?
1000の言叶を
见えない
君の背中におくるよ
翼に变えて

闻こえてる?
1000の言叶は
つかれた
君の背中に寄り添い
抱きしめる

言えなかった
1000の言叶を
Lalalala
君の背中におくるよ
翼に变えて

闻こえてる?
1000の言叶は
Lalalala
君の背中に寄り添い
Lalalalala

real Emotion



作词：Kennkato
作曲：贵一博
编曲：h-wonder
主唱：幸田来未

What can I do for you?

What can I do for you?
I can hear you
What can I do for you?

あの日ココロの彼方に 描いてた场所にいる
途方に暮れてたりする けれどもう戻れない

梦に见たカタチとは
なにもかもが违う
现实には 眩晕さえする

リアルな世界に摇れてる感情
负けたくない
もうただ走るしかないこの胸に
闻こえてくる
キミは一人じゃない

What can I do for you?
I can hear you
What can I do for you?

决して振り向きはしない あなたには赖らない
なにかがあれば必ず すぐに来てくれるから

いまぼくにできること
それは信じること…
真实なら この胸にある

リアルな世界に摇れてる感情
支えるのは
そうあなたが教えてくれたすべて
いまの私
だから、一人じゃない

What can I do for you?
I can hear you

リアルな世界に摇れてる感情
感じても
あなたが目を闭じたならそこにいる
绊がある
だから、一人じゃない

リアルな世界に摇れてる感情
负けたくない
もうただ走るしかないこの胸に
闻こえてくる
キミは一人じゃない

What can I do for you?
I can hear you
What can I do for you?
I can hear you



在日本歌手人气榜中排名前列的幸田来未是一位非常“热情”的女子，她的歌曲和MusicVideo每次都以性感和豪放给人留下深刻印象。但在《最终幻想 X –2》的两首歌曲中，却表现了她两种不同的性格。《real Emotion》无疑就是她平时在屏幕上展现的活泼姿态，而在《1000の言叶》中，幸田来未却表现出一种未知的伤感，完全把尤娜那份对感情的执着表露出来。

素敌だね
二人手をとり步けたなら
行きたいよ
キミの街 家 腕の中

その颜
そっと触れて
朝に溶ける
梦见る



日语中的“素敌”在中文中有着“美丽”、“极好”等赞美的意思，而歌词中所呈现出的意境也充分烘托出“素敌”的气氛。“在风中传达的句子”、“在镜中摇晃的明月”立刻让人想像出一幅幅美好的景象。歌手RIKKI在日本并不是有名的歌手，除了《最终幻想 X》外，参与的作品中惟一比较有名气的就是动画《千与千寻的神隐》了。但植松伸夫正是看中了她独特的唱法而挑选她称为《素敌だね》的主唱。

相关CD封面集

